

# "L'ULTIMA MISSIONE"

la più avanzata simulazione spaziale che ha richiesta altre 2 anni di programmazione .

"Un capolavoia di grafica. " : Musica di li<u>vella professionale.</u> \*Offre 8 milioni di pianeti da visitare. 340 metri quadri d'area di aioco

<sup>†</sup> "In ogni gioca una cassetta audio più un disca con 20 colonne sonare. <sub>....</sub>

"MANUALE IN ITALIANO Presio disponibile per AMIGA e ST Sistema difensivo variabile, camputer di borda con suo linguaggio, sistema sofisticato di navigazione



# FEDERATION OF FREE TRADERS



Distribuito in Italia da

LEADER Distabuzione - Via Massini, 15 1900 Casciago (VA) - Tel. 033/21/22/55







http://speccy.altervista.org/

23º salone internazionale della musica e high fidelity international video and consumer electronics show

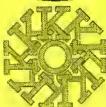
# 14-18 settembre 1989 Fiera Milano

STRUMENTI MUSICALI.
ALTA FEDELTÀ. HOME VIDEO,
HI-FI CAR. CAR ALARM SYSTEMS,
PERSONAL COMPUTER, TV.
VIDEOREGISTRAZIONE, ELETTRONICA DI CONSUMO,



Ingressi: Piazza Carlo Magno - Via Gattamelata - Orario: 9.00-18.00 Aperto al pubblico: 14•15•16•17 - Glornata professionale: luneal 18 settembre







Rivista associafa SiftEvone Stampa Periodica Naliavii

Pubblicazione penodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n 729 del 14/11/1988

EDITORE GLENAT ITALIA via Arrberto 24 20123 IMLANO 02/ 8361335

Redazione Studio Vrt vra Aosta 2, 20155 MILANO 02/33100413 Tax 02/33104726 Vrdeotel Mbx 013172662

Oirellore responsabile Riccaido Albini

> Capo Redallore Alberto Rossetti

Redazione Marco Bill Vecchi, lur, Lorenza Casab, Luca Padulazzr

Collaboratori
Water Almeno, Alex Badalch, Vincenzo
Beietta, Fabio Castellano, Alessandro
Oaro, Kynel, Danilo Lamera, Luca Massaron, Adele Narduli, Papia Riva, Tiviano
Toniutti, Flavio Vica, Antono V.sca

Grafica ed impaginazione Elettronica Mana Montesano

Consulenza Editoriale OTP Benedelta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ

L.T. Avantgerde via A.V. la. 12 Sesto S. Govarn 12: 02/2423547

> FOTOLITO Graphic Service

Graphic Service via Marinetti, 3 20127 MILANO FOTOCOMPOSIZIONE

Typing via De Rolandi 15 20156 MILANO

STAMPA Arti Graticlie Perissi, Vignate MI

OISTRIBUZIONE SO DI PI/ Angelo Paluzzi MILANO

ABBONAMENTI

La co--spordenza va intimizaria a 4 Studio VII, via Absta 2, 2015 Miland Una copia U 5000 Americal indoppio del prezzo di copertina. Apponamento amuot U-45 000 per 11 illumeni.

Spedizione in abbotiamento postale, grupo II/70 Milano Pagamento a mezzo conto contecte postale in 10142207, copure a mezzo astegno o vagia postale in legiania: cristali Tilinia de Americo 24

degra postale a Perro escepto o degra postale a Petra escepto o CLEPAT TA, 15, ve Amerio 24 2012 3 M A 10 KAPPA ultima tentre foro della trivida ACI su contra della trivida acida della trivida ACI su contra della trivida acida della trivida ACI su contra della trivida della trivida acida della trivida ACI su contra della trivida acida della trivida della trivida acida della trivida acida della trivida acida della trivida d SPECIALI

LTRE IL CD ROM.....

I programmalori di soltware e hardware inglesi, americani e grapponesi danno la loro versione del luluro del divertimento elettronico

RP-GUIDA

Nella 24 puntala della RPG-uida si parla di Wizardry, Prophecy e Quar lerstatt.



DESKTOP DISNEY......59

Il Professor Pixel mette le mani su alcuni nuovissimi pro grammi d'animazione e vi mostra come creare disegni che si muovono veramente



# DA GIOCARE

SALA GIOKI.....14

Il nostro esperto di com-op prova, a spese della «edazione Fighting l'antasy e Hellfire



PROVE SU SCHERMO.....21

Un mucchio dr Ittolr estar, tra cui if K groco della Microstyle, RVF, Lords of the Rising Sun della Cinemaware, Forgotten Worlds della US Gold/Capcom e tanti all rr

TRICKS 'N' TACTICS.,,,......43

Continua la guida a WME per 8 bit di Mike Singleton, seguita da una messe di consigli per The Kirstal e Neu romancer E come se non bastasse aiutra manetta per Milenium 2.2

ADVENTURES......66

Un gioco speciale per gli awenturien più cutrost

# PROVE SU SCHERMO

# K-GIOCO

F					
ana.	style	 	 	 	

RECENSITI	
ABRAMS BATTLE TANK LA	.35
BLOOD MONEY Psygnosis	.28
DATASTORM Visionary Design	.30
THE DUEL Accolade	.25
DUNGEON EXPLORER PC Engine.	.40
FORGOTTEN WORLDS US Gold	32
GALAXY FORCE 2 Sega	.41
HATE Gremin	36
KINGS OF THE BEACH EA	35
THE KRISTAL Prism	29
KULT Exaus	24
LORDS OF THE RISING SUN	
nemavare	26
RAFFLES Lage	
MUNCHER Grembin	
SLEEPING GODS LIE	
Interfamment fidernational	31
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR	
фети:	37
ST ATTACK SUB EA	
TOM AND JERRY Magic Byles	
Carle Street or Liver Andre a planning	



# KAPPA AL SIM

La redazione di K vi aspetta dal 14 al 18 Settembre al Sim Il nostro piccolo, ma accogliente stand è al PADIGLIONE 12 , POSTO D18. A prestol

http://speccy.altervista.org/

# **BUONE VACANZE**

Con questo numero, K si congeda e si prende, come tutti voi, una meritata vacanza. Tornerà a settembre più bello e interessante di prima. Parola.

Questa pausa ci lascia il tempo per ripensare alcune rubriche, idearne di nuove, studiare progetti futuri e, nel tempo che avanza, spaparanzarsi al sole in qualche assolata spiaggia per ritemprarsi dalle fatiche di un anno faticoso ma pieno di soddisfazioni.

Eh, si! K ha avuto un successo che è andato ben oltre le nostre più rosee previsioni. La risposta del pubblico, che è aumentato di numero in numero, è stata eccezionale, facendoci sembrare meno duro il nostro lavoro e spingendoci a realizzare un mensile sempre più zeppo di notizie, recensioni, articoli intelligenti, attuali, informativi; una rivista sempre attenta a tutto quello che succede nel mondo dell'hardware e del software. K continuerà a seguire gli sviluppi delle nuove tecnologie ogni qualvolta hanno a che vedere col divertimento elettronico. E per farlo siamo disposti ad andare fino a in capo al mondo o almeno a Chicago (il prossimo numero troverete uno speciale sul Consumer Electronic Show).

Insomma K sarà sempre meglio nei mesi a venire. Fate in modo di non perdere neanche un numero perchè ci sarà da divertirsi.



# 

# REGOLARI

NOTIZIE....

E definitivo: la Microprose compra la Telecomsoft, la Acort annuecia un

Archimedes economico (beh. quast), l'Amiga e l'ST emulano (f Macinjosh (forse) e Kappa va a Oxford ed in Danimarca per infervistare un pirata internazionale



LETTERE
Dife la vostra sull'equivalente su carla di Video box

MUSICA 63
BMV questo mese vi parta di software fimbrico e di moduli

synth

Fa il suo esordio tra i "regolan" la rubnica dedicata agli

# PAGINE GIALLE

aftii giochi. Questo mese Vincenzo Beretta si presenta e vi parla dei nuovi A D&D

La rivista dentro la rivista di questo mese è prena zeppa di cose da leggeve. la guida ai giochi per PC, quate computer fa al caso vostro, il K Puzzte, il Cruciatoppa, la terza puntata di Scuola d'avventura, e altro ancora che al momento non ci vicordamo più e non abbramo voglia di andare a control late il timone.

<sup>⊙</sup> Chiusi per ferie <sup>⊙</sup> dal 1 al 15 agosto.

# SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

LEONA, 16 - 22100 COMO - 1E.L., (U) - © SoftMail è na marchio registrato da Lagorne



VIENI a trovarci: in Via Napoleona 16 a Como c'è il più grande assortimento di software ORIGINALE per il tuo computer|I SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il <u>più vesto assorti-mento di programmi originali</u> per tutti i computers.

mento al programmi originati per telli i compolici.
L'organizzazione professionale e la serietà del nostro tervizio garantiscono del matter e opasi ordine. Non tolo: da quest'anno i nottri elienti più

ledeli poisono ninfraire di offerte areciali e promozioni esclusive. Prova di ellettarire na acquito tramite il tagliando qui totto. U tentirai gabito un cliente molto preciale! Pretendamo in questa pagian alcane tra le nitime novità del catalogo SoftMail. Esco qualche informazione nile ia!

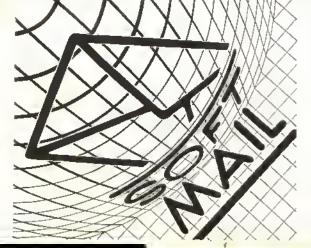
nostro servizio: è possibile essettante ordini telefoniol dopo aves ellettanto ma primo ordine teritto. Se desideri aotizie sulla disposibilità ed i prezzi dei prodotti che non compasiono in questa lista paoi relesonare allo (931) 30.01.74 dalle 16:30 alle 18:00 dal lasaddial venerdi.

ricevele il nostro bellissimo catalogo GRATUITO tutto a colori? Telefona SUBITO alio (031) 30.01,74

Attenzione! Sel già cliente SoftMail?

Allora rimani in stretto contatto: da settembre scattano grandiose iniziative!

											_
ACCESSOF		Cosmic pirate (ITA)				T.K.O,		Sex vixen in space	99 DOO	Forgotten worlds	15.000
		Digiview gold (PAL)			telel.	Test drive II		Test drive II	1elef.	Robocop	18.000
Copritastiera IIGS	39,000	Dragon's lair (1 Mb)	75,000	Grand Prix Circuit	22,000	The bard's tale III	35,000	Wasteland	59,000	Renegade III	15,000
		Dragon ninja	39,000	Instant music	18,000	The in crowd	39.000			Sifk worm	16.000
Flicker master			b50,000	Italy 90 soccer	18,000	Tom & Jerry	21,000	MS-DOS 3" &	5"	Skate or die	18,000
Game card PC/Kont			59,000	Microprose soccer	39,000	War in middle earth	25.000	Adv. dungwon&drag	ons tel	The in crowd	29,000
Joy. Navigator	39,000	Fire brigade	85,000	Red Heat (Danko)	18,000	Westeland	39.000	American civil war II	Telel,	Total eclipse (ita)	15,000
Joy. SpeedKing		Forgotten worlds		Renegade III	15,000	Zak McKracken	lešel,	Battlehawks	39,000		
Joy. SpeedK Autol.			49,000	R-Type	18,000			Defendor crown	59.000	MSX CASS	
Joy. Tac 1 Apple/P0				Robocop	18,000	AMSTRAD 464 C	CASS.	Fire brigade	69.000	Barbarians	18,000
Joy. Tac 5		Grand monster slarr	29,000	Running man	18,000	Crazy cars II	18.000	F16 Falcon	69,000	Blasteroids	18.000
Joy. Turbo Pedal	59.500	Gunship	59,000	S.E.U.C.K.	25.000	GY Adv flight trainer	18.000	F18 Falcon AT/EGA	85,000	Crazy cars (cart.)	59,000
Joy. Wico Apple/PC	65,000	Hawkeye	49,000	Serve & volley	22,000	Dragon ninja	18.000	Gold rush	69,000	Flight simul, II (curt.)	59,000
Copri mouse		Heroes of the lance	49.000	Sport'a world '68	18.000	Emily Huges soccer	18.000	King quest IV	69,000	Game over II	18.000
Porta mousu	12.500	Hint disk	29.000	Super trux	15,000	Forgotien worlds	15,000	Life & death	79,000	Navy moves	18,000
Tappetino mouse	22.500	Hound of shadow	le∛el,	The in crowd	29,000	Mittrasaccer	39,000	Rocker Ranger	59,000	Operation wolf	15,000
Portadischi 3" (30)	34.000	K.Daglish soccer	49.000	Zamzara	7.500	Red Heat (Danke)	15,000	4 soccer simulator	29.000	Outrun	15,000
Portadischi 5" (40)	37,000	Journey earth	29,000			Renegade III	15,000	688 attack sub	69,000	Pac land	15,000
		Hick off	29.000	CBM 64/128 DI	SCO	fl-type	18,000			Hambo #I	15,000
LIBRUHINTS &	TIPS	Lords of Rising Sun	69.000	Add: Assistant	49 000	Silk worm	18,000	ATARI ST		4x4 off road racing	15,000
Alternate city specifi	Care	Manhunter NY	59,000	Add: Hillsfar	49,000	The in crowd	29,000	Sarbarian N	39,000		
8/16 bit	18,000	Microsoccer	49.000	Barbarian II	25,000	Total eclipse (ITA)	15,000	Battlechess	Islaf,	MACINTOSI	H
Bard'a tale II	25,000-	Millennium 2.2	49,000	Battles of Napoleon	59 000 (	Varsioni su disco	role!	Battlehawks	39,000	Arkanoid	rolel.
Bard's tale 🕮	25,000	Neuromancei	tolef.	Defender crown	15,000			Blo Challenge	39,000	Dela vu II	99,000
Black cauldron	18,000	Photon paint 2.0	215.000	Dragon ninja	18,000	MS-DOS 3"	.	Cosmic pirate (ITA)	39,000		169,000
Deathlord	19.000	Populous	55,000	Ferrari F1	telef.	Add: Hillsfar	59,000	Ferrad F1	talef.	F16 Falcon 2.0	99,000
Dunge on master	25,000	Data disk	telef.	Fire King	telef.	Flight simulator 3.0	99,000	Forgotten worlds	29,000	Grundet	79.000
Elita	18.000 -	Rowardrome	Telef.	Grand monster alan	15.000			Fusion	49,000	Life & death	85,000
Gunship academy	25.000	Questron II	59 000	Grand Prix Circuit	29,000	Grand Prix Circuit	59,000	£16 combat pilot	59,000	Mac Racquetball	99,000
Manhunter NY	19.000	Reaf ghostbusters	49,000	Instant music	25.000	Impossible miss. II	29,000	Grand monster slam	29.000	Pivateal	99,000
Mars saga	19.000-	Red Heat (Danko)	29.000	Italy 90 soccer	25.000	Strikefidel	59,000	Kino quest M	69,000	Shogun	69,000
Might & Magic	25.000	Renegade	39.000	Journey earth	21,000	The Bard's tale II	49,000	Microsoccer	49,000		
Pool of radiance	20.000-	6.D.L (Activision)	49,000	Mars saga	35,000	Times of Lore	59 000	Milerrium 2.2	49,000	APPLE II GS	3
Quest for clues	39.000	S.E.U.C.K. (ITA)	49,000	McArthur's war	49,000			Populous	55,000	Deja vu li	Lelef.
Sentinel worlds	25.000	Scenery FS II #9	39.000	Microsoccer	49,000	MS-DOS 5"		Real ghostbusters	39,000	Dungeon M. (1Mb)	69,000
Siems on Line: vari	retel,	Sex vixens in space	55,000	Navy soal	29.000	Abrams battle tank	59,000	Red heat Danko	39.000	Last rimia	69,000
Starflight	25.000-	5ilk worm	39.000	Neuromancei	39,000	Battlechess	59 000	Renegade	39,000	Manhunter N. Y.	75,000
Ultima III	19.000	Sword of Soden	69,000	Niight ride:	21,000	Fon ari F1	talef.	S.E.U.C.K. (ITA)	telef.	<b>Нестрините</b>	telef.
Ultima IV	19.000	Test drive fi	refel.	Powerplay hockey	29.000	Flight simulator 3.0	99,000	Times of Lore	59,000	Reach for the stars	69,000
Ultima V	22,500	Data disks	telef.	Project firestart	39,000			Vovager	30,000		
Wasjeland	16.500	Tom & Jerry	29.000	Real Chostbuster	25,000		79.000	Wintus adition	29.000	APPLE II	
	-	TV sport lootball	59,000	Red Hear (Danko)	18,000	Genghia Kan	99,000	Zak McKrackan	59.000	Dragon ninia	55,000
AMIGA		Workbench 1.3	45,000	Новосор	21.000		59.000			Imp. mission II	59,000
Airborne ranger	59.000	Zak MeKrackan	lelel.	Rocket Ranger	36,000	Legend of the eword		SPECTRUM 48K	CASS,	Millionaire II	79.000
Saloi power 1990	49.000			Sunning main	21.000			Add: heroes lance		PHM Pegasus	69,000
Barbarian N	1elef.	CBM 64/128 C/	LSS,	S.E.U.C.K.	35,000			Arcada muscle		Roger Rabbit	99.000
Battlehawka	29 000	Basi	18.000	Serve & volley	29 000				18,000	Seven cities of gold	
Bio Challenge	39 000	Surbarian (I		Silk worm	21,000	Pro beach volleyball		Dragon ninia		Ultima trilogy	89,000
				Super trux							69.000



Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL VIA NAPOLEONA 18, r 22100 COMO, TEL. (001) 30.01.74, FAX (001) 30.02.14

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
SEUCK	<	C-64	2500
SEUCK	0	AHIGA	4900
K	Spese di I	spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT. 25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	7300
Pagherò al postino in contrassegno			
Addebitate l'importo sulla mia: □ CartaSi □ Ma	stercard	🗆 Visa 🗔 Ameri	can Expres
Numero		scad	

CONTINUE OF THE CANTA HE SSA FAUSTO INDICED VIA STURA & STURA

FIFIMA (Se minorenne quella di un genitora)-Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

- I progetti della Microprose per ...
- Il nuovo Archimedes dall'Acorn
- Il vero simulatore di F16 ...

# http://speccy.altervista.org/ OTIZIE

# IMMORTALE **MICROPROSE?**

L'acquisto della Telecomsoft da parte della Microprose, notizia che avevamo annunciato in extremis nel numero di maggio. ha reso quest'ultima una delle più grosse case di softwara con sede in Gran Bretagna

L'effetto anmediato di questa acquisizione sara la distribuzione sul mercalo di una gran quantità di titoli che erano stati in precedenza bloccatdalla Telecomsoft per non disturbare le trattalive per la vendita. Tras i litoli che usciranno nelle prossime settimane cisono Weird Dreams, Rick Dangerous, Star Trek per C64 e Camer Command per Spectrum (per quest'ultimo vedere a pag 54).

Gir effetti a lunga scadenza, envece, sono ancora incerti. Ognuna delle tre etichette - Rambird, Firebird e Silverbird - e attamente individuale Come si comportera la Microprose con crascuria di esse, e che lipo di prodotti lanceranne?

Stuart Bell, direttore capo della Microprose, e "prolondamente convinTo' che Firebird e Rainbird continueranno a pubblicare giochi di 'alta qualita' 'Siamo Telicri di avere l'opportunità di sostenere queste etichette e di dare ai giochi una noezione più ampia. Le nostre istruzioni dagli Stati Uniti sono di non distribuire NESSUN prodette friche non siamo assolutamente certi che sia all'allezza della nostra reputazione come produttori di sofware di qualità "

Parlando inveca della linea di giochi economici, Silverbird, Sluart non e cosi decisa "Questo e un pa un problama per noi", ammette, "la Microprose è abituata a vendere giochi che costano. E un bel sallo passare da alla calegoria dei giochi da L 5000 E presto per partare e non sappiarno ancora quello che l'aremo." Corre voce che la Silverbird potrebbe benissirno essere rivenduta ad un altra casa.

Si dice anche che la Microprose abbia pagato solo 400.000 sterline (soco mano di un miliardo di tre) per l'intero impero della Telecomsofi. Se questa cifra è esatta sembrerebbe un prezzo decisamente basso. Linostri con



Starglider - solo uno dei titoli comprati dalla Microprose quando si è assigurata la Telecomsoft.

rispondenti dall'Inghilterra hanno in passato investigalo sulla situazione linanziaria della Telecomsoft e le voci che la società stesse subendo gravi perdite furono termamente negate da Paula Byrne della Telecomsoft Invece. le circostanze della vendita della Telecomsoft sembrano proprio suggerire che la casa stesse perdendo molto denaro. I Jermini del mio contratto mi vielario di discutere le prastazioni passale della sociela, dice Stuart Bell-Paula Byme non ha voluto rilasciare ulteriori commenti.

## NUOVE TECNOLOGIE

l legno-gasali saranno leboi di sapere che ir tre uccelli sono nelle magi di una casa impegnala nelle nuove tecnologie" La Microprose sta tacendo considerevolt investimenti nella produzione di macchine da bar sotto la direzione di Gene Lipkin, ex-fondatore dell'Atari e. stando a Bell, 'si a sorvegliando attentamente la scena CD\*. ( com-op della Microprose dovrebbero essere presen-Tati proprio in questo penodo. Riusciremo a vedere orima della line dell'anno un gioco da bar targalo Rainbird<sup>a</sup>

Difficile dirlo, carto e che i possassori di ST possono lirare un sospiro di sollievo; anche se molte case americane lavorano meno per IST che per l'Amiga (IST non ha ancora fatto presa negli Stati Uniti - e molti credono che non lo Tara mail, la Microprose e irremovibile nell'affermare che daranno uguale e completo appoggio a tutti gli utenti europei dr 16-bit.

# GIOCO MANIA

Stuan Bell, l'uomo che è a capo della Microprose UK - e ora delle etichetta Bird - ha almano una cosa in suo lavore. Fatto insoldo per un dirigente à un giocalore. lanatico, "Ho un ST, un Amioa, un PC 286 compatibile, un C64 ed uno Spectrum," si è varitato Siuart, "... e un Alan 400 per giocare i vecchr ma bueni." Una delle ragioni per la quale Stuart e stato lelice di mettere la marii sulla Telecomsoft è siata che ciò signiticava una copia gratuita di Weird Dreams, 'Ci ho giocalo per quattordici pre durante il fine-settimana, ha detto entusiasta Si tratta di un tipico caso di un uomo a cul piaceva così tanto un gioco che ha compreto la casa che lo produceva



Stuart Bell

# SCARTATE LE PERGAMENE

La nuova linea di prodotti Rambird, comprese le nuove versioni per Spectrum di Carrier Command e di altri bloli da fungo attesi, è ormai in distribuzione come previsto, eccetto che per i trioli della Magnetic Scrolls.

Secondo Anita Sinclair della Magnetic Scrolls, non era possibile 'trasfenre' il contratto della MS con la British Telecom, cioè, nel caso che la BT venisse vendu-😆 i dinte di distribuzione per i prodotti Magnetic Scrolls non dovevano essere veneut con essa. La Microprose nuscirà a mettere le mani sur giochi MS7

La Microprose à una societa molto competente," dica Anita Sinclair, "e ho il più evande rispetto per Stuart, Siamo pronti a discutere la situazione in qualunque momerco." Da parte sua, Stuart Bell crede che rigiochi della Scrolls siano "awenture di qualità che saremmo orgoghosi di vendere". Nonostante questa calcrosa dimostrazione di mutua ammirazione, pare non stia succedendo nulla - ed e risaouto che la Magnetic Scroils ha latto sendaggi presso le case di sottware del paese nel terrativo di assicurarsi un nuovo editore.

Intante Anita Sinclair non e una donna felice. 'Siamo stati in subbugilo per tucti gli ultimi quattro mesi, afferma, la come risultato abbiamo sofferto gravi. perdite. Durante questo periodo rinostri prodoto fion sono stati distribuiti come si deve e Fish in modo particolare ne ha fatto le spese. Per quello che or nguarda, intera faccenda è un caso di cattiva gestione da parte della Telecomsoft, Nonsamo mai stab a conoscenza di ciò che accadeva e non siamo mai stati consul-

LUGLIC 1000 K 5

# ARCHIMEDE VA **ALLA GUERRA**

# ...contro l'Amiga e l'ST. L'Acorn annuncia un modello più economico del suo portabandiera.

La Acorn ha finalmente annunciato un Archimedes a prezzo nbassalo e sará disponibile in Italia ad Ottobre, Il modello A3000 in realta porta rl marchio della BBC sulla carrozzena, ma è un Archimedes a tutti gli effetti ed è pienamente compatibile con il software per gli Archimedes 300 e 400 - e questo significa ci polranno grare Zarch, 3D Pool e

l'Archimedes che vi viene in mente. Dovrebbeig essere anche disponibilir presto gli emulatori per permettere alla macchina di lar girare i pacchetti BBC e MS-DOS.

L'A3000 è indirizzato al mercalo educativo ed al 'seno ulente domestico", a detta di Michael Page Acom. Rispondendo a

domande sul prezzo della macchma. Page l'ha descritto come 'migliore di un Macinlosh', aggiungendo che 'è molto abbordabile viste le capacità". Visto il prezzo, sarà difficile che la Acorn nuscirà ad avere qualche effetto sul mercalo Amiga/ST. Prutloslo, come dice Michael Page, sperano di 'creare un nuovo mercato, per mooraggiare coloro che non hanno pensalo a comprare un computer prima d'ore'. Si aspetta di raggiungere questo obiettivo, puntando sulla 'flessibilità' della macchina e sulle potenti capacità grafiche e sonore

# UN MAC A BASSO COSTO, PARTE 1

Quando un Apple non è un Apple? Quando è un Arriga provvisto di A-Max, nn emniatore Macintosh prodotto dalla Readysoft, una casa di software amencana, trai cul menti d'è quello di aver scritto Dragon's Lair per Amioa.

La Readysoft afferma che utilizzando un set di ROM Apple insieme ad una cartuccia e ad un programma apposito, l'A-Max farà girare su Amiga "molti" programmi per Mac "alla stessa velocità del Mac". Se l'A-Max si dimostra ell'altezza delle all'ermazioni dei suoi produttori, allora dovrebbe permettere agli utilizzatori di Amiga l'accesso a una gamma di potenti prodotti di software tra cul alcuni strabilianti RPG per Mag.

Se funziona veramente, non vedramo fora che qualcuno si affretti ad importario anche da noi. La cartuccia e il programma costano I 99 dollari, al quall bisogna aggiungere Il costo della ROM (uu Mac Plus costa circa 3 milioni). Non è quindi sorprendente che la Apole abbie messo la questione "...nelle mani dei

# A3000 - LE SPECIFICHE

CPU ARM 2 (Acorn Risc Machine): bus a 32-bit RAM 1 Mbyte, espandibile miernamente a 2 Mbyte ROM 0.5 Mbyte: couliene il Sistema Operativo RISC DISC DRIVE Floppy drive singolo da 3.51: Possono essere aggiunti un secondo drive e un hard disk **GRAFICA** Rrsolnzione 640x512 256 colorr so schermo paletta di 4096 colori Stereo: dne alloparlanti incorporati SCHEDE D'ESPANSIONE Schede interne MIDI e porte ujente Slot esterno libero SAGOMA DI BASE 47cm x 33cm x 6.35cm **PREZZO** intorno al milione e mezzo

L'A3000 - tanta potenza, ma à ancora un giocattolo de ricchi.

### MI PIGLIO UN ARCHIMEDES?

Non c'è nessun dubbio che le caraj-Jeristiche dell'A3000 (e delle altre macchine Archimedes) sono di molto superiori a quelle di qualunque altro home computer: è più veloce, ha una grafica superba, suono stereofonico mcorporato e emulazione MS-

È quindi più allettante di un ST o di un Amiga, ma crò basta per farvi rompere il salvadanaio e correre dal rivenditore Ricordi più vicino? Beh, aspettale un attimo. L'A3000 base costera inforno al milione e mezzo. A questo dovrete aggiungere il costo di un monitor decente (che gusto c'è ad avere 4096 colon se non li polete vedere?).

Poi c'è il software. Secondo la Acom ci sono circa 1000 pacchetti di software disponibili per la gamma di compuler Archimedes, ma di questi mile non molts sono giochr. Non c'é problema se volete disegnare o fare musica o nsarlo per scrivere, ma se volete una ampia gamma di giochi non c'è molto da Questa situazione potrebbe cambiare - se l'A3000 prende piede. Ma visto il mercato al quale punta le Acorn - educativo e 'seno utente domestico' - sembra. improbabile che la Acorn arriverà mai ad avere tanti giochi quanti, ad esempio, ne hanno l'Amiga o l'ST.

# UN MAC A **BASSO** COSTO.

Anche l'Atarr ST ha il sno emulatore per Macintosh. Sr chiama Spectre 128 ed è stato realizzato da Dave Small, già noto per l'emulatore Magic Sac.

Lo Spectre 128 non è nn'emulazione perfetta, nè mai potrà esserio. Ciò nonostante il numero di programmi che lunzionano seuza dare alcun problema è strabiliante, Secondo Small, la compalibilità è tanto spinta, che la irsta der programmir che 'non guano' si limila solo a quer programmi che commettono erron tanto gravi da presentarsi anche in Mac'. Il programma viene lornito con una lista documentata e aggiornala di quei programmi che non funzionano o danno qualche problema. Ma, a detta di no nostro collaboratore, che lo usa per scrivere rilesti snl sno Alari 1040 e por ci passa i dischetti in lormato Mac. questa lista non dovrebbe estendersi troppo. Il suo commento, dopo aver provato un bel numero di programmi per Mac, è stalo: incredibile!. Sembra che l'Apple abbia anche in questo caso di che preoccuparsi le questa volta non solo per sentito dire).

Spectre è molto slabile e anche molto compatibile. E come nel caso dell'Amiga, una combinazione Spectre/ST è molto più economica che l'acquisto di un Mac. É possibile inoltre creare nna partizione nell'hard disk dell'ST per utilizzare lo Spectre, ma quello che è veramente rimarchevole è che il lemoo d'accesso è addrittura più veloce di quello di un Mac provvisto di hard diskl

Small sta lavorando ad una scheda hardware che consenta di utilizzare il drive interno dell'ST per leggere e scrivere direttamente i dischi Mac. Sembra impossibile, ma è così. Anzi sembraiche gnesta scheda in America sia già disponibile.

Spectre 128 è importato in Italia dalla OCA Intermatica di Bologna (tel.: 051/6344115). II prezzo non è ancora stalo defiuito ufficialmente ma dovrebbe aggirarsi mtomo alle 400,000 lire.

# L'ARMA SEGRETA DELLA DI

Questa è la prima puntata di una rubrica dedicata a fatti e personaggi d'attualità. Questo mese puntiamo i riflettori su Dave Marshall - l'uomo che ha disegnato F16 Combat Pilot della Digital Intagration, uno del K-Glochi del periodo Avanti Kappa.

Konix per una unità idraulica da casa e della Microprose per una console dedicata per le simulazioni di volo, ci chiediamo quanto ci verrà prima che possiate realmente aprire la catotta della cabina nel soggiorno di casa vistra.

Nel campo delle simulazioni di volo, IF16C. Fighting Falcon è decisamente sulla borca di tutti. Essendo in aereo di progettazione americana, non desta molta sorpresa il tatto che la maggior parte di queste simulazioni provengano da programmaton americani...eccetto, cioè, F16 Combat Priot della Digital Integration. Visto che la versione Arriga e imminente, siamo andati a Camberdey per scoprire in che modo la DI e nuscita a realizzare questa simulazione...

Abbiarno scoperto che la Di ha una propria arma segreta i il programmatore/autore di giochi Dave titarshall. L'importanza di Dave deriva non solo dal suo favoro sui giochi, ma anche dal suo lavoro sui sistemi software di bordo del vero F16.

Sui caccia moderni, questi sistem di bordo sono tremendamente complessi. Grazie ad un software sofisticato un pilota e in grado di selezionare all'istante qualunque arma, sistema radar o altra operazione di volo. Fino a poco tempo ta, tuttavia, griesti sistemi soffrivano dezi stessi problemi dei programmi per home computer - grosse incompatibilità di disegno ed implementazione. Circa dieci anni fa, il Dipartimento della Dilesa amencano penso, come fecero i Giapponesi quando idearono IMSX, che era inutimente complicato avere cosi tanti sistem operativi differenti, perciò sauccarono un concetto che divenne noto come 1750. Ouesto standard ebbe prù fortuna dell'MSX, e adesso è implementato in molti elivali della NATO, inclusi gli F16.

Il Ministero Britannico della Difesa nomino Dave Marshafi della Di come rappresentante inglese nel gruppo di lavoro del 1750. Con una taurea in ingegnena dei sistemi di cortrollo dell'Università di Batti, ha lavorato per tre anni atla RAE di Bedfond disegnando similatori di volo una conseguenza naturale per uno che ha cominicato a volare alla tenera eta di tredici anni e ha tatto il suo primo volo da solo a sedici anni.

Tristuralmente a que tempr i computer erano molto più primitivi di oggi, dice Marshall, "perciò i simulation che usavamo erano essenzialmente elettro-meccanici, consisterano di solito in una cabina di volo montata su martinetti idraulici in una nicola con un TV davanti. Il televisore era collegato a circulto chinso aci una telecamera controllata da computer e questa era posizionata.



su un enorme modellino di un'area da sorvolare. Mentre il pilota guidava il la cinepresa si spostava sul modellino. Abbiarno ottenuto ottimi risultati usando questo sistema, similiando motti lipi diversi di velivoli, perfino alcuni immaginari.

"Quando cominciarono ad emergere i primi home computer, fui affascinato dall Idea di quanto di quella simulazione potevamo catturare su un computer. Ho scritto un programma sullo ZX81 in cui c'ereno soltanto dei numen e nessuna immagine grafica. Ma con nostra sorpresa, dopo che mettemmo a punto il programma scopriminio che aveva un mercato potenziale - e cosi nacque la Di."

"Naturalmente il programma aveva ni aspetto migliore sullo Spectrum e ancora oggi Fighter Pilot e il nostro miglior programma, fin venta, ci stupimmo di quanto si poteva realizzare - to Z8O e ottimo per la grafica vettoriate e la visnale che un giocatore poteva avere guardando il suo TV dava una buona idea di quello che vedeva un pilota nei miei giorni a Bedford; la differenza più grande rimane la cabina di volo - e ancora oggi non si è riusciti a realizzare qualcosa di simile."

Chissà, visti i progetti della



LOGO A-GO-GO!





La GOI larà ermai parte del passato, ma la US Gold non è mai - secondo la loro parole - l'una casa che segna il passo', il due pezzi grossi del software harro così cresto 'nuovi e dinamici logo aziendail' ala per la US Gold che per la Capcom che, essi sperano, "introdurranno una nuova immegine studiata per consolidare atteriormente le nostre marche negli anni 90".

LUGLIO TORO K 7

Quosto mase ricaviamo, tra l'altro, altre tesi sui giochi di ruolo (questa parte della K-BOX sta diventando più un SIG - Special Interest Group - che un'argomento generico, ma continueremo a pubblicare lattere di questo tipo, almeno tino a che arriviamo a 95 tesi), una lettera di apologia delle console (ma anche super-nostalgica), una "lezione" sui messaggi di start-up per Amiga e anche una "a domanda risponde" di argomento musicale.

### LE DONNE GIOCANO A R-TYPE?

Carı vecchi volponi di K, Si continua a parlare di piratena che uccide il mercato eccelera. ma vi sono giochi che, pur costando dalle L45.000-50.000, offrono nn divertimento limitato; secondo me il piezzo corretto per un programma dovrebbe essere di L13.500, quanto costa un LP.

Come si fa a spendere L49.000 per certi giochi, quando con L13.500 si acquista un LP che poi sarà riascottato anche a distanza di anni? A parte che le conlezioni dei giochi non sono eccezionali, cosa dire di scrolling sfarfallanti che affliggono alcuni programmi per ST o Amiga, quando esistono delle realizzazioni per 64 che sono fluidissime?

Il guaio è che neanche le leggi del mercato li puniscono. Anzi, il mercato gunisce la Infocom, la quale non realizzerá mai prů avventure Testuali, seppur curatissime. Non che io sia a favore delle avventure di solo Testo (non mi hanno mai attirato) ma cito la Infocom solo per evidenziate che i suoi prodotti erano curali in tutti i particolan e permettevano un coinvolgimento notevole a tutti coloro che avevano pri affinità con un bel libro che con un megablaster o uno speedking.

Prima di chiudere, vorrei affiontale un argomento particolare: quello del gentil sesso. Non è storia nuova che le donne siano un po' ostiche verso il compuler. Il fatto è che nel 1989 pur affron-Lando problemi come l'emancipazione, ecc., la donna tratta il computer come la scatola dei misteri! Sta di l'atto che in italia ci sono più donne che uomini e che la facolta di Ingegnena elettronica di Pisa, affa quale sono iscritto, conta un 7% di iscritte mantre la lacollà di Lingue sembra un colleggio Iemminile, Come la mettiamo? Dove sono le donne manager che i vari l'elegiornali ci sbattono continuamente in faccia? E' solo un caso che il club di utenti Atari (150 iscritti) che io gestisco non

annoven nessuna ragazza? Bé, lo ho tentalo di aprile la questione che spero verrà dibattuta nel K-BOX, magan da qualche (agazzall

Concludo con l'amara constatazione che la mappa di Batman, che avevo fatto con Lanta. cura, è già stata pubblicata e tuttavia aggiungo un suggerimento sull'avventura col pinguino: la calamila attira l'attenzione dei piriguini e non serve a niente; il coltello va usato nella locazione con la scalinata 6 'Slay Sharp ...' sulla statna con i capelli veidi.

### ■ Massimo Franzese

La città di provenienza di Massimo è andala smairila nel buco nero della redazione, ciò non Toglie che la sua lettera sia interessanle. L'argomento del prezzo dei giochi è un argomento vecchio guanto I Alam 2600. Alcuni sono cari, altri no considerando quello che officino. Difficile fare una trattazione su questo argomento in poco spazio, guindi rimandiamo Massimo e tutti gli altri lettori a settembre... czoé, volevo díre ad uno dei prossimi numeri, in cui esamineremo il percorso che un gioco fa, dall'idea iniziale all'acquirente finale.

Più d'attualità, e anche più stemolanie, è l'argomenio donne e computer. Il problema è più complesso di quanto lu pensi. Non basta due che l'a donna tratta d computer come la scalola dei mister?" Se é vero, bisognerebbe capite perché fa cosi. É invece prù facile capite perché nessuna donna è iscritta al luo club: per la presenza di 150 maschi, ohibò!!! Prova a pensare come ti troverestritu in un club di 150 donne! Non dirmi che li troveresti bene perché non a credo. Comunque, come dici lu slesso, hai cercalo di aprile la questione e noi, come te, speriamo che qualche ragazza lo continui scrivendoci la sua opinione. Forza, se ci siele battele un coloo!

### **OLDIES BUT GOLDIES**

Voirei rispondere a Gianti anco Zen, appassionalo come me di RPG e adventure, riguardo a Ultima V. La mia lettera, tagliata per motivi di spazio dalla redazione, non si esantiva a domandare se le mappe erano uguali a gnefle di Ulbrna IV ma voleva essere un incilamento per parlate dei grandi-RPG, anche se non nuovissimi. come, ad esempio, Ultima o Baid's Tale. Uno che compia oggi un compulei non deve mica giocare l'ultimo prodotto delle case software, or mancherebbe altro! Una volta che uno ha (covato il Lilone che più gli interessa deve andaisi a ceicaie alin programmi, usciti în precedenza. Perció la mia offerta delle soluzioni o dei trucchi per completare adventure più vecchi, può amlare non poche persone nella soluzione dei loro enigmi. Non va dimenticalo che lo slesso programma può arrivare anche con un anno di ritardo su un certo computer. Per esempio, l'amico Zen sta giocando da qualche mese con Ultima V, mentre per me che possiedo un Alair ST è ancora di là da venire. Rinnovo quindi la mia offerta di cartine e mappe dei paesi e trucchi di RPG precedenti come Dungeon Master, tuto gli Ultima, ecc.

# ■ Roberto Biasutti, Roma

C'è chi ha jutte le fortune di questo mondo. Questa è la seconda lettera di Roberto che pubblichiamo. Non perché ci passa una mazzetta, ma perché è meno peggio delle altre. BMV, aveva ragione. A voite ci si slufa a leggere certe lettere che airivano in redazione! La tua lellera, Roberto, locca però un argomento che mi sta a cuore. Quello dei giochi vecchi, Hai ragione da vendere quando dici che non bisogna mica giocare soli gli ultimi giochi usciti. Se uno comprasse un'Amiga oggi e nonsapesse mente di quello che è successo piima, provale ad immaginare quanti 'classici' și perderebbe. Quindi, invito i nuovi

ulenti di compuler a guardaisi indietro. Con la recente meda adottafala da molte case di softwate di ristampare vecchi giochi rischiale anche di frovare dei giochi super a prezzi veramente stracciati. Falevi furbi! RA

### IL MIO REGNO PER UNA CONSOLE

Carissimi della Redazione di K. bentomati! Non sono cambiato dai Tempi di Videogiochi (Simone ci scuserai se Lagliamo una disserlazione nostalgica, se non quasi personale, che interessa lorse solo la redazione di Ki- ex-VG - più che i lettori. Ci ha fatto comunque piaceie, n.d.i.), ma è senz'altro aumentata la mia compelenza nel campo dei videogiochi.

Ricordo l'enfusiasmo quando scopri il trucco (paidon, gabola) per la versione Arcade di Galaga. che poi pubblicaste su uno dei primi numen di VG; nei videogiochi non c'erano selo i riflessi da usare, ma anche un cervello da lai funzionare per lattiche, strafegie e gabole!

L'enfusiasmo è diesciuto ad ogni nuova scoperla e inno-Vazione e venne meno solo in un oscuro penodo: la crisi delle console e la diffusione degli home compuler. Avevo avulo un Videopac, un Alan 2600, un Intellivision e un Colecovision; nel giro di sei mesi, non si trovarono più cartridge, di novita manco parlaine, VG spail dall'edicola. Comprai un C64, col quale vi sto scrivendo e che ho profiquamente usalo per l'Università. Da principio era divertente avere accesso a centinai di giochi senza spendere quasi nulla, ma mi accoisi presto che non me ne fregava mente di avere 2000 giochi e giocame magan uno o due, e, anche questi, giocarli per una settimana e poi lasciarli perdere perché o erane troppe facili, o impossibili oltre un certo punto, o globalmente deludenti. Non sto parlando dei firmiti (innegabili) del CS4 come macchina, ma di giocabilica: mieto

grochi di macchine ben più timitale. come l'Ataii 2600 o persino il Videopac erano di gran lunga più divertents. A un gioco chiedo essenzialmente che mi diverta giocarlo, non che abbia un mucchio di betta gratica e un sonoro noredibile, maiche poi sia una noia mortale o da esagrimento nervoso! Se poi la bella grafica e il sonoro di sono. Ianto meglio, ma non sono la cosa principate.

Se stavo incollato per dette ore a Burger time sull'Intellivision o a Centipede sull'Alaii, non era solo perche elo più lonlo di adesso.

Da un anno e mezzo la musica e cambiala; ho comprato un Ninrendo e un Sega, Sono entrambe delle ottime macchine, gioco in egual modo a lutti due e sopialbitto mi diverto un sacco! Ho contriualo a comperare giochi per il 64, attiralo dal fatto che: 17 costano retativamente poco, 2) Si trattava di giochi che avevano ncevulo punteggi altissimi nelle recensioni. DELUSTONI COSMI-CHE Ora invece di comperate 5. -oseudo-dischetti che non giocherò mai oju di tre giorni, metto da parte i miei sudali soldini e compro UNA cartuccia pei il Nintendo o if Sega, ma che giochei o pei

È ciedo lortemente che il discorso valga per lutti i compuler giochi: ciò che mi colpisce sempre dei giochi a 16-bil è che dat punto di vista della giocabilità sembiano ancora interiori agli 8bit. Pensavo di comprare uni Amiga, ma chi me lo ta fare di spendere almeno un milione, se con il Sega ho speso un quinto e mi diverto mollo di più? Ho valutala comparativamente un paio di giochi, come R Type ad esempio: sul 64 hanno latto miracoli, to hanno implementato molto bene. ma non riesco ad andare offre il quarto livello se non a rischio di un esaulimento nervoso ad ogni partita. Vei sione Amiga: un mucchio di bella gialica in più, sonoi o megaore, maid problema resta. versione Sega: mi diverto un sacco! Quando perdi una vita, sai perche l'hai peisa, e sai che con un polipiu diattenzione potrai. andare avanti, con la consapevolezza di essere diventato più bravo (e non solo per un colpo di

Perche questo? La mia convinzione e che i creatori di giochi per computer siano persone che sanno tutto di programmazione, sna podo o mente di giochi; non solo non sono adegualamente. capaci di bilanciare il grado di ditfcolta, ma, tranne rare eccezioni, non hanno compelenza riguardo

ai meccanismi del divertimento. Ingitire, la piraleria ed il costo relativamente basso dei computer giochi ta si che i produttori curino particolarmente soto uno o pochi aspetti, quali una ficenza tamosa. un poi di bella grafica, un poi di effetti sonori, un paio di livelli OK... e poi slop. E noi, dopo qualche giorno dall'acquisto, cigraftiamo.

Se te carrucce per il Nintendo e il Sega costago motto di più è anche vero che sono fatte da chi di giochi se ne intende veramente. e saiche, dati i prezzi, deve tenere allo lo standard di qualità. tnoftre, entrambe queste macchine, anche con dei processori ad 8-bil, liescong semple, glazie ai chip dedicali, a slupii mi pei ta grafica e il sonotro, dando una qualità generale 'da sala giochi' ai prodolfi, lale che da un anno e mezzo non metto più piede in sata giochi se non pei dale un'occhiala alle novità. Chissà le console a 16-bij di queste due case. Questo è it mio parere; sono cosciente di non essere una sprovvedulo, dopo 12 anni di attivilà inlensa nel mondo dei videogrochi. Mi piacerebbe comunque sentire il vostro parere, e quello di altri lettori competenti e seri (chi ha grecchi per intendere...). Il mio consiglio personale è: se volete soto giocare, compiale una consote; se votele piincipalmente giocare, idem. P.S. Hey, c'è ancora in giro qualcuno degli amici che parteciparono al mitico Imagic Match te qui le lacrime di nostalgia macchierebbero il toglio se non tosse che tavoro su video, n.d.i.)? Scrivetemi, L'indinazo è: Str. Rovei e 17 - Costigliole d'Asti (AT) 14055

# ■ Simone Bregnt, Costigliole

Anche se non è nette intenzioni di chi scrive, questa tettera potrebbe agure una discussione. se non addinttura una polemica, finora nepoure considerata: consete contro computer. Vinca it migtore.

# **MUSICOMANE A BASSO**

Oltre a Tarvi i "complimenti per fa-Dasmissione', scrivo perché sono un musicomane appassionalo di informatica. Posseggo tra gli alfri un sinletizzatore - MIDI naturalmente - ed un personal IBM e da Tempo sogno di acquistare un'intetaccia MIDI per collegarli e scalenarmı così nei più perversi lavori di squencei, ediloi e anche stampa di partiture. Naturalmente (e

sottofineo rapidamente) le intertacce MIDI costano una tortuna e il mio budgel è pressoche scompai so dopo t'acquisto dell'ultimo. strumento. Leggendo però il numero di maggio, Irovo a pag. 26 la seguente frase: 'Comunque come entrala a basso costo nel mondo del MIDI to Spectrum non ha paragoni". Siccome futto ció che è a basso costo mi interessa. e mi riguarda, mi sono immedialamente ucordato che puma delt'IBM io usavo uno Spectrum 48K, che ancora possiedo e che risulta funzionante. Alt, mi sono detto viol vedere che nesco ad entrare. net mondo MIDI? Potete Tornirmi indicazioni su come reperire interfacce MIDI per Spectrum.

### ■ Luca Zampetti

Certo che possiamo! Dovresti invelgerli alto Spectrum Music Group, Purtroppo abbiamo soto il numero di Telefono (in Inghilterra), guindi dovrai rispolverare it tuo inglese. Il numero è, prefissi compresi, 00445242 62258. P.S. Lo diciamo a le per ricordaito agh attn: non mandare francoboli. K non può rispondere personalmente a nchieste. domande, ecc. Se reputamo che ta domanda possa interessare anche per altri la pubblichiamo, athrment...

RA

E PER FINIRE TESI DI GRUPPO PER UN RPG (Cont.)

# GIOCNI DI RUOLO TESI N. S

Vori ei esporvi il mio debole pareile di giovane Avalai sulla dispulazione inerente i Giochi di Ruolo o RPG. Secondo ta mia opinione, tRPG doviebbe simulare, nei tmiti del sistema usato, un ipotetico mondo o allei ego del giocalore reale. Un buon livello di approssimazione non é stato raggiunto nemmeno da programmi considerati capotavori det genere (la sene di Ultima o The Baid's Tale).In Ultima, per esempio, i personaggi possono raggiungere anche 800 HP, e in più non possono andare oltre l'ottavo livello (pena ta refrocessione al primo!): pecche che sono compensale dalla vanelà del mondo in cui ci si aggii a e dal perlomento minimo grado di intelligenza e di fibertà di movimento dei personaggi con i quati si viene a contatto, otti e che dalla libertà d'azione del personaggio: ciò non significa che oi a potrete andarvi a tare la tanto agognal a sauna a Bangkok ma sarele in grado di attaccare uno

Stately Lord (giocandovi almeno tre ottavi di Avalarhood) ed affron-Lare di conseguenza ta miriade di guardie che vi si riverseranno addosso. Che desotazione pei le lande di Britangia, nemmeno un pellegrino diretto a Britain per portare gli omaggi della sua citta all'illuminale sovrano: e poi si lamentano che ci sono troppi orchi. Slido io, non li ammazza nessuno!

The Baid's Tale è una seue un da subito più attraente ma l'interesse si esaurisce presto: è proorio un reame di mostri, niun'altro si incontra, escluso i baristi e i pochi parafilici (devono essere l'ali visto che nessuno si muove) presenti nel gioco. Il paesaggio è alquanto inverosimile; le case sono ai genere abitale da esseri non interessali al nostro scatoo e la pianura è piatta come il lappelo di un biliardo, tnoltre le scette det giocalore sono mollo limitate: d'accordo, it gioco è basallo sul combattimento, ma nepouré in questo eccelle; che dovrei tare se mi venisse voglia di tare a fettine. che so,it Keymaster?

Una proposta interessante, per quanto ne so soto per gli ulenti PC, é costiluil a da Demon's Win-Lei, un RPG che sembila soddistare tutte le mie richieste in mento. Spero che venga presto convertilo per il mio Amiga.

■ Alberto Samò alias Zaxxon the Avatar

### GIOCHI DI RUOLO TESI N. 6

Sono d'accordo con quanto affermano 'the Boy' e Granfranco Zen sul tatto che i CRPG ideali dovrebbero essere giocab contempoi aneamente da più pei sone tramite i modem, essere cioè del giochi multi-utente. Il lentativo tatto datta Mirrorsott con Bloodwych potrebbe essere già un inizio, perché consente anche a due glocatori (anche se solo due) di inferagire insieme nello stesso gioco. Secondo me, questa é la strada verso cui bisogna avviaisi. Non sono affatto d'accordo. invece, con Francesco Maragno, it quale sostiene che Zak McKraken ecc, riassuma le caratteristiche di un CRPG ideate. Intatti, uno dei principi su cui si basano molti giochi di ruolo (se non tulli) è il 'progredire' der personaggi, il cosiddetto avanzamento di tivello, che in ZMKATAM è assotutamente mesistente. Ci sarebbero anche altri motivi, che non sto qui ad elencare. Questo gioco è più da considerarsi un'avventura che un CRPG (quello ideale poi...)

■ The Knight, alias Roberto

ambilidge è informata per le see attività legate al computer, mentre la sua grande invale universitana, Oxford, non è mai riuscità ad ottenere gli stessi riconoscimenti... fino ad ota. La Oxford Oigital Enterprises (ODE) ha già scritto giochi di successo come Tirvial Prinsriti - ma ota sta per lanciale una nnova etichetta, Empire, con un groco originale per ST e Amiga chiamato Sleeping Gods Lie e i ecensito su questo numero.

Rispetto al giochi scritti in piecedenza, che erano una combinazione lla giochi di ruolo e di avvenitura con elementi arcade, questa è una novilà assolnta. Infatti miscela grafica bitmap con paesaggi mi sille Fieescape che creano un mondo Indimensionale ancora più realistico e interattivo di quelli di Driffer e Mercenary Tutti i personaggi sono animati ed in tutto vengono nsali più di cinque megabyte di disegni bilman. Secondo la ODE questo gioco "inaugura nna nuova generazione di fanlasy in lempo reale".

Il codice del gioco, scritto da Steve Green, pone i personaggi animati in un ambrenle tridimensionale, seleziona la prospettiva da dare allo schermo e "riduce dinamicamenle l'immagme bilmap alla giusta dimensione". Sempre secondo gli aulori, questa lecnica "crea per la prima volta un mondo tridimensionale ciedibile, in cui agiscono dei personaggi realistici mi tempo reale".

Per ottenere la giusta raffrgulazione dei tratti del personaggio,



# ON THE ROAD

La Oxtord Digital Enterprises dopo aver programmato di Trivial Pursult e The Hunt for Red October, stanno per costruire un Impero in 3D...

hanno sistemato un piccolo modello animato su un tavolo girevole per visionario da otto punti di visita diversi attraverso una videocamera.

Il groco si svolge in otto regni diversi pieni di personaggi con cui combattere, parlare e l'are amicizia. Per salvare il mondo di Tessera, bisogna risvegliare il suo dio sinpersitie cosi da liberare la terra dal malvagio Archimage: per questo bisogna mitraprendere il liungo viaggio attraverso gli otto regni.

La versione che abbramo visto di Sleeping Gods Lie non era del lutto completa ma già dimosti ava momenti nochi di azrone e avventura: gia si parla di un SGI 2, soprattutto se gnesio primogento avia fortuna sul mercato. Le lecniche di programmazione saranno riulilizzale sicura mente, lorse gia nel gioco-del-irbro Team Yankee di Harold Coyle, La ODE ha grà ildotto in gioco, con ottimi nsultati, il libro di Tom Clancy, The Huni For Red October, non sara dungne difficile bissarne il successo. Team Yankee sara pri) Un gipco di gnerra lia carrrarmati, che secondo la

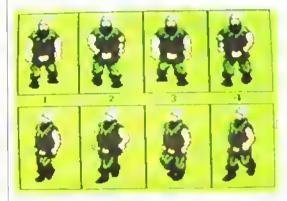
ODE e 'un punto di partenza ideale pei progettare un gioco'

L'obettivo e di combinare strategia e simulazione di carir armati, nsando molti dei dettagli lecnici e dei abbuffala, nella quale oltre a segnare leti per i inghillerra bisognera mgozzarsi di Mais

### SONO FAMOSI

Il primissimo groco della DDE fu Macbeth, che riscriper la Creative Sparks Da allora ha realizzato inna vasta gamma di grochir in stilir divetsi per molle case di software. RMS Trianic e Sarling per l'Activision, Trivial Pursnit, TP, A New Beginning e Blockbinster per la Domark; Yes Prime Minister per la Mosac; The Hunt For Red October per la Grand Stam e Better Dead Than Ahen per la Entertamment International. La El oggi corra il marketing

Ci sono voluli 15 mesi par realizzare Lol Sleeping Gods Lia. Sleva Green ha Idaalo nuova roulino per la rapida visualizzaziona ed animaxione dalle immagini bil-map viste da otto direzioni.



piani di battaglia contennu nel libio. La prospettiva di carir armabi animabi in bitmap che si danno battaglia mi un paesaggio in 3D e mollo interessante, ma puttosto tontana. Questa sarà disponibile sia su 8 che su 16-bit.

Prima di questo uscirantio altri dine giochi, Time e Perspiex. Time e ni avventura animala per 16-bit, nella ni generatore di personaggi consente di fare interagire tra di loro pru di 200 personaggi. Il gioco sembra offinire lo stesso tipo di dettaglio e presentazione grafica di The Kristal, ma con l'uso di scone e con molti più luoghi e personaggi. E ancora in via di sviluppo ma promette bene: potrebbe essere molto convolgente e sti molante.

Perspiex, che viene sviluppato per 8-bil, sr può descrivere come una derivazione tridimensionale di Tetris e il paragone non prò che essere favorevole. Inlatti e molto pin complesso del suo predecessore bidimensionale perche riuscrie a lar riuolare forme Indimensionali ed micastralie con precisione in una girglia richiede uno sindio pin approfondito. Sra la versione Spectirim che gnella Arnstrad pare silano procedendo bene, ma non e ancora stata fissala nessuna data d'uscila.

Verso line anno arrivera Panl Gascoigne's Soccer Simulation per tutti i formati, probabilmente si traltera di una simulazione di calcio e dr per la Empire che inizialmente pubblichera solo giochi della ODE.

L'alfro merrio della ODE è il pre-

# PERSONAGGI ANIMATU

Personaggi non solo annmali, ma di ogni lipo e dimensione La ODE afferma che la loto nuova lecorca per animare i personaggi é "... lantastica" (La modesjia non è un loro piegio. n.d.r.) Da una librerra con dimensioni di circa 100K possramo creare qualunque numero di personaggi ulrizzando soltanio 100 byle di memoria extra Questi personaggi possono essere visit di lato in animazione a 32 quadri o con vednie lacciali dettagliale con una vasta gamma di espressionr animale"

mio Cimitero degli Elelanti assegnatogli nel numero 2 di K del gennato 89, per il lavoto di sviluppo su Reach For The Moon, un gioco che doveva uscire per la Rambird. La ODE invendica ri drritto al premio e sostiene che il gioco mai uscito non e costato otto zerr. Diciamo sette?



Quelli dalla DDE |da sinistra a dastra]: Luzila Ball, grafica; John Wood, design dl LSDL; Slove Green, programmatore - al momento stava dormendo, quindi hanno masso un altro al suo posto; Kevin Ayre; David Prongle; Richard Yapp; e Richard Horrocks (programmatore dalla vareione Amiga dl LSGL).

### SPECIALE ANTEPRIME

iamo seduti in un buio e sbuadito scantinato dove spiccano uno stereo di lusso, un grende TV coloi e, cosa londamentale, un Amiga 500. Dischetti e portaceneri occupano tutto lo spazio disponibile tranne una sedia, dove siede un diciasseltenne programmatore danese.

La prima cosa che faccio appena piralo un groco, è mattere m

"È compito dello 'spacciatore' assicurarsi che il disco arrivi alle persone giuste,"

moto lo 'spaccialore', Lur è la persona del gruppo che deve slare attento a futto ciò che viene detto in gio sugli ullimi tiloli in circolaziona: sa certi giochi sono grà slati sproletti o meno. Se cosi è slato, dovra cercare di capire chi lo ha fatto, perché uno dei suoi compitr fondamantali è lenere i rapporti con attri gruppi di pirali ai quali devi sempre un fevore o con i quali desidani avere dei buoni rapporti.'

'Se, ad esempio, or arriva voce cha cha un determinalo gruppo è nuscito a sprolaggare molti giochi prima di qualsiasi altro, allora vogliamo cercere di entrare nelle loro simpalie, magari recapitandogli copia dai vari programmi che siamo nusciti a sproteggare. E' m questo mode che riusciamo ad assicurarci un posto di riguardo nel loro elanco di distribuzione. Lo "spaccielore" in pretica deve nuscire ad assicurare al gruppo la sopravvivenza mandando i dischetti alle persone giuste: mlatti ha una lista incredibile di nomi a cui dovremmo spedire il matenale...

E la polizia? Abbiemo saputo che di recerile ha dimostralo un certo interesse verso la vostre attività...

"E vero: ma è enche vero che in Danimarca le leggi svilla piralena del software sono piritosio vagha, al punto da non impensierre chi esercita queste attività. Si dice che

# DANIMARCA

Kappa ha recentemente trascorso una betta glornata di sole in un buto scantinato della Danimarca. Siamo andall a conoscere un giovane programmatore che si considera prolondo conoscitore della scena della piraleria Internazionale. Dopo aver avuto qualche "gualo" con la polizia locate, il nostro contatto presume che la maggior parte del pirali preferirebbe di gran lunga scrivere glochi invece di piratarit...

verso fine anno saranno varate nuove leggi per prevenire la copiatura e la diffusione illegali del software, Vedramo.'

Tu saiesti a favore di una simile legislezione?

'Ora... si. Una volta io aro propenso a sostenera quelli che lo consideravo i diritti individuali del programmetore; però da sar mesi a questa parta è piuttosto chiaro che la piraleria ha avuto un effetto enorme sulle vendite del software. Ho saputo che alcune aziende britanniche, in Danimarca riescono a vendere poco più di cento unità. questo nonostanta il mio paese abbia, per quanto riguarda i prodotti Commodore, uno dei merceti più vivaci d'Europa. Vorrar polar avera una gamma più ampia di giochi da scegliere per i miai acquisti, invece di doverne sproteggere soltanio qualcuno!"

In Inghilleria abbiamo un'organizzazione chiamata FAST (Fedeizzazione contro la pirateria del software), Questo gruppo non solo è molto attivo, ma è iluscito ad Ottenere insultati di riguardo in questo senso. Avete organizzazioni smili in Danimarica?

'Si, si chiama SUS e ste dercando con lenacia di portare in giudizio piccoli pirati mai riloro casri erano troppo inconsistenti. I pirati rispetano anche orgenizzazioni simili , mai se ne tragano, Inoftre non c'é

ancora stato un caso ciamoroso di piraleria portato mitribunale."

La riduzione dei prezzi por-Terebbe dei miglioi amenti?

'Eccome, il pirala-lipo in Danimarca, oggi è la persona che non può pagare per un gioco dalla 400 alla 700 corone...'

Ma 700 corone sono 140.000 irre!

'Esatto: molbssima gente non può permettarselo. Così noi leggramo sulle riviste inglesi di giochi

"Leggiamo sulle riviste inglesi recensioni di certi glochi che siamo sicuri che non potremo mai comprare!"

chainon potremo mar comprare. Se rigiochi scendessero di prezzo sino a 100 corone (20.000 lina) quasi tutti avrebbero voglia di comprarli... e di avare così anche i manuali.'

Cosa ne pensi di concentrare gli sforzi sulla profezione contro la copialura?

'Siculamente scolaggierebbe la gente, ma in ogni caso a il nostro atteggiamento che deva cambiare a qualcosa sta già muovendosi. Un paio di anni la tutti volevano essere nella migliore banda di pirati: oggi la maggiori gioria va a chr programma i demo miglion. Così sta succedendo che mollir di questi gruppi stamo cercando di essere impregalir come leam di sviluppo dei van giochi."

In questo modo sarebbero anche in giado di applicare le protezioni più adeguate e mvincibili!

'Forse sl: però la vere spinta per la profezione dei giochi deve venire proprio dall'industria stessa.'

In Gran Brelagna slanno studiando proprio questo, tan Helherington della Psygnosis ha affermato che il futuro della profezione sta nella stampa di un codice per ogni dischetto, attraverso nuovi metodi di produzione...

'Mi sembia una bella idea. Per il momento il miglior sistema che abbiamo trovalo è quello che nchiede di digitare parole prese dal manuale, I grochi della Rambird sono estremamente difficili de pitetate."

Tu daiesti una mano a cieare un sistema di protezione?

'Certemente; ma solo se mi pagano!'

Molti der giochi cha abbiano visto pubblicizzati in Danimarca, in Gian Brelagna non sono ancora in commercio. Come mai?

'I gruppi pirati americani a qualli europer, spesso riescono a

Il fatto che le copie piratate sono distribuite così velocemente non dipende dal desiderio di commercializzarle bensi dalla voglia di pubblicizzare la propria abilità.

mpadronirsi di copie in anteprima grazie elle l'alpe che lavorano all'interno della siassa ditte. In USA e molto più facile, mentre in Inghitterra le ditte sono più attente..."

Si, ma come possono distribui ir cosi velocemente?

'Con il modem. Un pr rala in

Street S. Beskett, rocks, Mercec Mega necks, Mercec Mega new Ot. Spider Transc, buttus, Bundestige Man., Lynepe, 25, /atk. Incl. diek. 06 44 55 55

e 30 på

Amiga, Rockel Ranger, Summer OL, Virus, Katakis, Platoon, Major M, Whirligin, Down el the Trobu, Bod Moran, Ring for hyhecklette, Carrant pa by Brithes, Henry, His ki, 18.00, Kr. 20, -/wit, Incl., dtak,

leck, Minigoll, Zynapa, In-Brack on Lon-08 75 88 69

a volte puo riu-

sche a sproleggere un gioco e trasmettere il file in tutta Europa grazie al suo spaccialore anche in un solo grorno, Non dimanbeare che lutti vogliono essere i primi ad avei piratalo un gioco e quindi questa velocissima distribuziona non dipende dal desiderio di commercializzarlo in fietta. bensi della voglia di pubblicizzare la propria abilità. La maggioi parle di loro insarisce il propno nome e il segno di riconoscimento nel codice. del programma, così quando un gioco nuovo viene piratato chiunque ste usandone una copia capirà

subito da chi viene il dischatto..."
....Cosl nescono a farsi airestare!

No, qur in Danimarca non si può. Almeno... non ancora.'



Il nestro invisto in Danimarca, Ha scoperto che gli hacket prelerivebbero scrivere programmi piultosto che sproteggeri...

# CALDI COME IL SOLLEONE...

... e freschi come un gelato. I titoli di questo mese promettono bene e stanno già facendo a pugni per conquistarsi le pagine delle recensioni del prossimo numero. Eccovi le riprese dell'incontro....



La faccia digitalizzata di Narrison Ford -Chissa se ricava i dirittild'autore per il gioco?

Per gli appassionali di Falcon è in arrivo un nuovo disco-scenario por il gioco di simulazione dell'E-16 delta Spectrum

Holobyle/Mirrorsolt.

Il disco sara disponibile por le versioni Amiga e ST di Falcon, mentre la versiono PC sarà pronta più avanti. Il nuovo disco sostituita il Disk II originalo e offrità api piloji un'nuovo snondo in un completo ambienie da battaglia e

contenente dodici separaje missioni. Atquini di queste comprendono l'eliminazione di carri armati nomici diretti verso la vostra pista di decotto,e delle navt nemiche da cui decollano i Mig 29. Dovota inoltra all'accare ancho le linoe di comunicazione - guali strade l'errate - e contemporaneamente evitare i missilli SAM lanciati contro di voi.

US Gold

Indiana Jonos o pronto a entrare in aziono sulto schermo del vostro computer con un gloco d'aziona dolla US Gold, basalo sulle aventure dell'aroa praditalto da Hollywood. Il gioco prande il nome dal Ilioto dol suo ultimo film, al gualo, in America, presto seguità anche un arcade adventure della Lucasifim. Non si sa gianché di questi due giochi, ma sembra che guello dolla Lucasifim sarà plono di pial alorme da sattare, di luni per an ampicarsi, o di frusta da lai schloccare.

La US Gold non saià comunque la sola a presentare un titolo di Ispirazione cine malogiafica sul marcalo ostivo, visto che la Domaik ha prodotto la conversiono doll'ultimo film di Bond. Fia le due si è guindi aperta una gara per vedere chi saia la pilma a immaltare il prodotto nel negozi. La recensione comptola doi due glochi apparità in uno doi prossimi numett.

# PI OODMITCH

# Mirrorsoft

Un'aftra novità della Mirrorsoft è un gioco di ruolo in 3D, con schermo diviso in due, buttolalo Bloodwych. Ci si esperta molto dalla casa di software dell'editom Maxwell, che ha all sue attivo un titolo di successo come Dungeonmaster.



# P-47 Jaleco

Il classico sparatutto e scorrimento ambientato nella 2 Guerra Mondiale, è finalizatio nella 2 Guerra Mondiale, è finalizatio nella 2 Guerra Mondiale, è finalizatio de uscito per l'etichetta Firebird. Il PC Engine l'ha superato allo steccato. E la grafica è anche eccezionale atmeno e giudicava dalle loto degli scherni. Pilotando un caccia sorvelate la Germania nel tentativo di sconfiggere da soli le forze aeree e terrestri del Yezzo Reich. Il mostruosi aeropiani che Irovate alla fine di ciascum fivello è un sacce di extra i rendono etraordinamente fiuldo e veloce quento sparatutto. Gira voce ella Firebird che le versioni per home computer di P-47 usciranno soltanio in autumno. Ah, che peccalo.



P47: lancio di bombe; sotto; il livello 2



P47: La versioni per computer dovranno sudare per superare quelta per il PC Engine.





# XYBOTS Domark

L'ultima licenza Tengen della Domark ci persenta due eroi dal pessimo nome; Major Rock Hardy e Captain Ace Gunn.

In questo spara-e-fuggi e schermo diviso per due glocatori stelle impegnati e penetrare in un vasto complesso sotterraneo per distruggere lo Xybol Master.

Sebbene sia anche possibile giocare da soli, Xybote è in realtia pris adatto e una sissa ra due glocatori, che raccogliendo le chiavi, i lacelli di energia, le super-armi e lo monete procedono separatamente nella rispettive sezione del labirinto.



I soldi vi servono per l'acquieto di potenza di fuoco e ette per il voetro Zappet ella fine di clascun livello. La recensione completa comparirà nel prossimo numero,

# MARS COPS Arcana

E' l'anno 2029 è sulla colonia terreelra di Marte le cose nos verno coma dovrebbero. A parte la generale anarchia in cui vive le comunità mineraria, l'avvistamento di UFO è in aumento. Questi UFO sparano asteroidi sul planeta Terra ed è qui che selreso in ezione I Mars Cops, alias Charley Matthews e Monique leobel. Lo scopo è ell'errare eu Merte per sconfiggere gli UFO le diverse miesioni.

Lo schermo diviso di Mers Cops sembra un'incroclo fra un vecchio cleselco del coin-op, Asteroids, e Sterglider. L'Arcena preferisce l'enalogie con queel'ultimo sollo-incando che il gioco non el limite e delle semplici esplosioni spaziali assicurandoci che: 'lutti i comandi al sati della linestra centrale funzionano e haseo uno ecopo preciso'. Le versioni ST e Amiga usciranno e giugno. La case di eoftwere di Bristol noe ha ancora deciso se pubblicherà il gioco per le macchine a 8-bit.



# SALA GIOKI

IN QUALE MACCHINA VALE LA PENA INFILARE UNA MONETINA? LEGGETE QUESTE PAGINE E LO SAPRETE.

# FIGHTING



Un moetro della prima riproca: avvicinatevi troppo a quella coda e saran dolori.



Ineistele e scoprirete presio i suoi punti deboli, che potrete efruttare.



ancora la prima ripresa: continuate a colpire la ecudo tinche non lo lalo a pezzi: dopo di che earà piu facile disfarsi di quel brutto ceffo.

Seconda Ripresa: ore che avele comprato una mazza con le vincite della prima ripresa sarebbe carino se quel drago la ametiesse di sbattere le ali a vi permettecee di avvicinarvi abbastanza per colpirlo!

# Data East

Neii Arena Hippodrome si dene una gara annuale per trovare il più pazzo e più cattivo figlio-di-mostro a ovest della Galassia di Andromeda, Indovinate nn po': siete statt scetti proprio vol per rappresentaria nella gara.

In questo "affetta-e-fuggi" con vista laterale dovete partecipare, menando fendenti a tutto andare, ad un massimo di nove riprese divise in tre tempi, raccogliendo premi in denaro lungo il cammino, Risparmiando I soldi potrete comprare, al termine della ripresa, armi più micidiali come mazze o alabarde, ad ogni modo un'arma più micidiale ha i suoi svantaggi; una mazza fa pin male, ma è pin corta di nna spada, così dovete avvicinarvi di più al cattivo per poteria nsare.

I vari cattivi diventano prevedibilmente pin duri ripresa dopo ripresa; per esemplo, i primi tre fignri che formano il primo tempo sono tutti facili e hanno un solo vantaggio su di voi - la creatura ad immagine di Medusa è armata di nna spada e di una lunga coda - mentre i tre nella ripresa snocessiva hanno due vantaggi - c'e nn dragone che puo sputare finoco e sbattere le ali in modo da produrre nna corrente d'arla che vi impedisca di avvicinarvi abbastanza per colpirio; e nn mago con nno scudo magico che pno far venire dai cielo nna ploggia acida e dei lampi per darvi un breve ma acuto shock

Come potete immaginarvi, gli ultimi tre avversari hanno tre vantaggi, ma essendo arrivati a quel punto, probabilmente avrete guadagnato abbastanza denaro per comprarvi energia extra e armi pin micidiali. I combattimenti si risolvono nel classico stile alla picchiadnro, con una barra di energia in alto per ogni personaggio, che diminnisce ogni volta che il personaggio viene colpito. Il primo che colpisce l'avversario un nimero di volte sifficiente a ridurre la barra a zero, vince. Roba semplice con pochi fronzoli ma anche poco interessante.



Seconda Ripresa: quel mago sta per far apparira un po' di ploggia acida, percio preparalevi ad evitare quelle goccioline mangia-energia.



# EXTENDED PLAY

### CRACK DOWN . Sega

E und sporch lavoro, ma qualcono deve pur farir. Neparas pegà Agemi Speciali Ben ni Andy dovele inflitraria si, ca citta nemica e laria sattare in aria. Vigate mi piccole zone della citta l'acendo cadere bonthe a tempo su grosse y rosse dipinte sul suolo. Per rendere la vila più pepalo, la rosse investata di guardini che mivanabilmente pinna spara mi e più l'anno domande, ma anche i un siete armatri Midito divertente ancola di biu se giocalle in due

# GOLDEN AXE ● Sega

Le Arthanis na Lancallo la Imoda dei giochi anti-droga con hannic adesso la Sega la segue a ruota parte dellir scher ano del Irolo e decorato con scritte lipo Wanners don Lyse drugs il ancalon non usano drughe!

Il gioco e per uno o due giocalori rin i alletta e luggi a scorrimento orizzontale con tema tantasy. Platife miper sonare uno dei tre personaggi, compreso un nane armato dizidi a 4 cui scopo e l'are a pezzi brinte creaturine con la taccia di ordo che rapiscono bambien e pir chiano storo. Ci sono diraghi da cavaldore e magre da usare insomma e un grande gioco e nava diffetiri sobiandonarto.

# PREHISTORIC ISLE IN 1930

effering gracio della Stek e uno sparateritu a scorrimento tractionide ried quale guidare un bipland sobra un isola scorema da pocci, che publishi ri i readure presisionicii, fra e armi entra cie una navicella rubiante che spara diretta mede (contro i bestioni). La grabba e ottima siporattitti quando volate davanti e dietro agli albeni I dinosauri di line medo sono tosti. Un attro gioco vincente della SNK

# BATTLE RANGERS Data Fast

chesto prochaduro sparatutto simultarieo dei die giocotori segue fedelmente le orme di Commando e la trilogia la in Sembra che in trovale a dover compattere la crea una drammatica della nostra nazione percio, se vi sentite autrica giapponesa, o meglio one cominciate a menar le carrel Dir ma non ha granche di nuovo da pfirme

## **BAY ROUTE** • Sega/Sunsoft

en sparatutto a scorrimento orizzoniale per que giocator rede sible di Rolling Thunder. Si insmuanti deglir elementi da geoci partialorna, menitre avannate allegramente sparande a cattivi l'accogliendo le armi exir a el evitando le parti debli si enarco che tentario di larvi fuori. Buono, ma

### FRAMMENTI...

.4.5% salla sul carro dei giocolir con mitragliatrice con ina miscolinia per due giocaliori intitotata Mechanized Acase. Da segnatare per la violenza gratura e per la senscinarie di aziete un armo nelle viostre mani. Al momento di anciare in stampa non siamo tiuschi a scopirei di nome di anciare pragon ma con dei cattivi abbastanza strani pitre a reposti con petimature alla micicana e a dipone con assorti neri con fruste, cri sono lipi che vengono verso di cominacciandovi a colpi di ancal La vostra energia la un turbo quando lero. Deli, ve ne accongerete da soli.

# CLASSIFICA BONDEAL

La Classifica Bondeal viene fornita dalla Bondeal Limited di Hong Kong ed e basala sur giochi della Plasticaci. La sala giochi più girande del mondo i La dasseca viene pubblicata per gentile concessione di Com Stot International

TDP 10 VIDEOGIOCHI e
Totris Atan Bowling Capcom Ikari III SNK
Cabal TAD Turt Tough Sega
Buccanears Dutronic SA Fighting
Faintasy Data East, Acc Attackor Sega
Vindicators Alan Romper Namico

TOP 5 MACCHINE DEBICATE a Super Off Road Leland, Apache 3 Tassum Champion Sprint Alao Street Faghter Capcom Final Lap Alan



Bon addentro in un livello, equipaggiati con molta potenza di fuoco. A questo livello, gli alieni provengono ancora dal davanti, perciò è coneigliabile mantenere il fuoco trontale.

# HELLFIRE

Sparo frontale singolo, sparo posteriore singolo, sparo laterafe doppio o sparo diagonale quadruplo: queste sono le armi disponiini in Helffire, l'ultimo sparatutto a scorrimento orizzontale della Toaplan e della Taito.

Pilotate nna nave spaziale, vista di lato, aprendovi la strada attraverso diversi livelli di territorio alieno, sparando contro alieni volanti e distruggendo installazioni a terra, il comandi includono dne pnisanti: nno è un pulsante di luoco e l'altro è nn selettore della direzione di fuoco. All'inizio del gioco sparate soto in avanti, ma presto compaiono astronavi aliene e postazioni a terra sia davanti che dietro la vostra astronave: colpire quelle davanti non e nn problema, ma è impossibile colpire quelle alle vostre spaile, perciò dovete pigiare il selettore e passare al fuoco lalerale o posteriore per distruggerle. Semplice.

Perche darsi cosi da lare? Perché non

Quelle inelallazioni su muro significano cho dovale passare al fuoco diagonale per colpirio. Il elmbolo davanti vi darà maggiore velocità; vele la pena di raccoglierio.





L'inizio del Livollo Uno: distruggete il frontale di quella nave aliona o apparirà un simbolo per un'arma extra.

aspettare semplicemente che scorrano via? Armi supplementari, ecco il perche. Alcune installazioni danno dei simboli che, nna volta raccolti, aumentano la polenza di fnoco, accelerano la nave o danno un bonus. Percio vale la pena di dargli addosso, specialmente quando la potenza di fnoco varia da semplici spari singoli a

potenti raggi laser che possono lalciare un gran nomero di nemici,

Hellfire e nno sparatuto divertente. Non rivolnzionerà certo II mondo degli arcade, ma il controllo della direzlone del fuoco è una novità ed è certamente abbastanza dirio ed irresistibile per spingervi ad inserire un'altra moneta per un altra partita.



I mese scorso vi abbiamo i accontato di come la Cinemaware e l'Etectronic Arts considerino la possibilità di servii si di equipe di sceneg-giatori, animatori e esperti video che possano lavorare sotto la direzione di un "produttore" - come dire che it divertimento efettionico sta assumendo le dimensioni di un vera e propria produzione cinematografica

l'costruttori di hardware ed i progettisti di chip manilengono il massimo riserbo sui sistemi su cui girei anno" questi film interattivi. Non è chiano quale sistema sara to standard det prossimo decenno, ma almeno le stirategie su cui si giocherà la partita sono ben define ate. (t Video Disk Interattivo (VDI), il Compact Disk Interattivo (CDI) e il CD ROM (già in commercio) sono i contendenti designati sin di ora.

tt CDt e il VDI hanno in comune la capacila di polei visualizzare su schermo delle linestre nelle quali i cieatori dei gochi possono inserire vere immagini in movimento, film o video di Guerre Steltari a Tropoe Forte. Questo materiale può quindi essere utilizzato in modo interattivo per creare un gioco, come pure per applicazioni nei campi dell'educazione, dett'addestramento o degli affari.

Net frattempo, ii Compaci Disk sla ritaglian-

dosi una fetta sostanziosa nel mercato dei giochi, specialmente in alcune aree extraevropee, è particolarmente in Giappone, t CD hanno ormai quasi 
det tutto rimpiazzato vinde e cassette nel settore 
musicale è gli appassionati di videogiochi giapponesi possono già acquistare le colonne sonore dei 
loro giochi preferiti i da casa o da bari insieme 
all'ultimo disco di Madonna nell'equivalente giapponese della Ricordi Anche se non sarianno i pirimi 
a regatare al mondo il primo vero gioco CDI, 
restano comunique in netto varilaggio net campo 
dei CD per quanto riguarda il campo musicale.

La maggior parte dei sistemi può essere collegata a impianti CD. Prendiamo, ad esempio, l'ulfumo megagioco di rivolo per lo Sharp 68000 lvedi il box MADE NI JAPANI: Death Bringer. Non solo ha un'incredibile giocabilità e una giafica stupenda, ma ha anche una colonna CD musicate e partata che possono essere usate col gioco attraverso un'interfaccia

# E L'EUROPA?

Charles Cecil, uorno di punta del settore sviluppo atta Activision, non ha una visione ottimista del ruolo futuro dell'Europa in queste ncerche: L'Europa resterá indietro. Basti pensare che in Europa di floppy disk non ha ancora preso del tutto, quindi figuriamoci il CDI. La gente prefensce comprarsi i giochi ancora in cassettali, dice Cecil, esprimendo allo stesso tempo dei diribbi sui tempi e i modi di realizzazione del CDI. Indubbiamente nel prossimo decennio imizieremo comunque a utilizzare il CDI come sistema di memorizzazione e nproduzione. Il vero problema e che la tecnologia dei processori, necessari per regolare i movimenti di queste enor mi quantità di dati, non sta avendo uno sviluppo di pari velocita. Il supporto di memoria è una cosa, la potenzia d'elaborazione necessaria per organizzaria e usaria è un'altra cosa.

Parte det problema sta nel fatto che la siessa industria dei processori è in dubbio se usare la tecnologia convenzionale o quella RISC. Nel box La forza dei numen potete leggere cosa ne perisano alla Flare Techipology su questo problema. Nel fiattempo, prendiamo in considerazione il compo più in voga del momento per spiegare il punto. Galaxy Force della Sega (che uscirà in auturno su etichetta Activision per Spectrum, C64, ST, Amiga, PC e tutto il resto) ublizza l'apprococa a multi-processore propugnato dalla Flare (anche se i processori non

### CD ROM



Streetfightar su CD-ROM per il PC Engine. Queste Immagini sono disegnate s meno. In luturo si potrà usare l'onorme capacità dal CD por ottenere stondi neturali completamenta digitalizzati.

sono di tipo RISC). Contiene infatti due processori a 32-bit ed un processore a 15-bit che si occupa sella grafica. Con una simile potenza impiegala per as "semplice" com-op, c'è da restare intimiditi se sr bessa che il CDI richiede una polenza di elaborazione di parecchie volte superiore,

### PROGETTAZIONE DI GIOCHI

E quindi chiaro che, se avremo una capacita di emoria dieci o cento volte superiore con l'uso del osco fisso o del CO ROM, sará necessano evoluzionare la progettazione di giochi Dimentichamo per un attimo la tecnologia. Sparatutto, picchiaduro, avventure dinamiche ed anche ibridi come Defender of the Crown con una colonna schora in stereo digitale non renderebbero giustizia. ad un simile hardware; la progettazione siessa dei aochi ha bisogno di fare grossi passi avanji,

In questo campo è jutto ancora molto confuso. Per esempio, anche se i grapponesi sono minna posizione di forza che permetterebbe una loro possolle leadership nel campo del CDI, questo non siencica necessariamente che le case di software gapponesi riusciranno a conquistare la festa anche nella corsa ai giochi CDI, "La ICOM sia siudiando gocta CDI a Chicago come oure la Cinemaware e Dectronic Arts', afferma Akihrko Yahu.

in Europa, ma soprattutto in Gran Brejagna, le case di software sianno perdendo lerreno nella processazione di giochi a scapilo delle case di soft-#37 americane. Uno dei molivi alla base di cio è the negli USA, grazie all'industria del cinema, esiste una consolidata tradizione nel campo della progettazione di prodotti d'infrattenmento; non è an caso infatti che molli dei progetti di computer groch realizzati in USA siano pesantemente indebicon il cinema. Perche questo non accade anche in Europa?

intanzitutto è un problema di costi. In Inghitterra, ad esempio, le case sono abduate a pagare articon che vanno dar 35 ai 65 milioni per la proquarene di un gioco da 'alfa classifica', qualcosa di are in casi eccezionali. Qualunque sia il costo, che enormemente da una casa all'altra, questo deve nuscire a coprire non solo il codice, ma anche la gratica che sur 16-bit sia assimendo sempre maggiore nievanza

Alla fine all'autore del gioco non nimane granche. Per di più molta gente ha ancora idee puccesso antignate sul concetto di progetto di nn 2000 - una volta i programmatori progettavano un goco tatto da soli e la maggior parle dei giochr aveseno stone o scenari sempirorssimi e l'anta atione. La maggior parte dei giochi è ancora così, atemativa che attualmente e in coiso di stuán negli USA e molto diversa.

Prendiamo la sceneggiatura per esempio. Il estra bollywoodkano della sceneggratura, Bob the see ha dichiarato che per uno sceneggialore professionista di vogliano minimo sei mesi pieni di

lavoro solo per elaborare la trama per una pelicola. di lunghezza normale... e questo prima ancora di commerare a serivere i dialoghi.

La cosa, già complessa di nalnra, per ricomputer è ancora più infricala. Un film parte da A e arriva a Z. con il pubblico che se ne sia seriuto passwamenie in sala. In un compuler groco, il giocafore interagisce continuamente con il gioco e lo scenario deve di conseguenza adattarsi.

Con l'avvento del CD-ROM, questa situazione non petrà che farsi ancor più critica. Anche per r giochr tradizionali si la sempre più pressante la necessita di affrontare il problema della progettazione, a cui si aggiungono le attività di ricerca delle immagini associale, di acquisizione di maleriale e cosi via.

Se r computer giochi dovranno coinvolgere un pubblico abbastanza ampio da coprire i costi di produzione dovutr all'utilizzo della Jecnologia CD. allora si dovrà investire anche nel campo della pro-

gettazione. Pei darvi nn'idea dei costi, basti dire che per realizzare nna simulazione sionica con una completa giocabrirta che girr su un computer alfabil ci possono volere fino a quattro anni di lavoro. uomo. In questo momento in Gran Bretagna l'industna non e in grado di all'iontare sforzi economici. cosi nlevanti.

### IL FUTURO

Ormai avreste dovuto capire il futuro dei piochi che ntilizzano nuove lecnologie - sia CD o d'altro lipo - e ben lonjano dall'essere definito. Il vero pericolo stanel fatto che, invece di troverci alle soglie di un'età dorala del divertimento elettronico, stramo per vivere un perrodo di conflitti Ira standard, punti di visla e l'echologie differenti. Il CD è sicuramente promettenie, ma potrebbe passare Iroppo lempo prima che lutu potremo permettercelo e lorse anche di più prima di poler riuscire ad acquistare sistema standard.

II CD.Rom lunzione in simbiosi cot PC

Engina. Voci di corridolo Indicano cho la

consola Nintondo a 16-bit non aviá una

poriterica CD-ROM.

# MADE IN JAPAN

Nonostanle VDI e CDI siano i pretenti degli emericani, non sono affatto gli unici concorrenti nella corse al primo posto nella classifica del luturo delle tecnologia dei videogiochi - ne gli

sviluppatori di giochi delle Silicon Valley sono gir unici altivi nel settore, anche se spesso si comporteno da portavoce del genere. Keppe ha parlato con un esperto giapponese per avere un punto di viste diverso sulla prossima generezione di giochi...

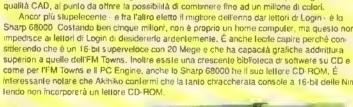
.Akıhîko Yebu é direttore della più imporlante nvista di computei giapponese. Il gurndicinale Login vende almeno dieci volte II numero di copre di K ed è la bibbia del mondo grapponese dei computer grochi. Negli ultimi mesi la rivista ha parlato spesso e volentien di CDI e CD ROM.

"Esistono cinque grochi per II CD-ROM del PC Engine e la NEC he vendulo circa diecimile pezzi" drce Akrhiko, "Credo che si possa. delinire un buon inizio, ma r grochi sono meno interessanti di quento di aspettavamo". Il PC

Engine potrà anche essere una macchina da sogno per la grande maggroranza dei giocalori itelieni, ma non è cost in Giappone.

Molto prù eccitante dell'Engine è il computer FM Towns della Fujitsu, che Incorpora di serre un lettore CD-ROM. Questo computer a 32-bit dall'aspetto streordinerio ha come cuore un polente processere 80386, in gredo di riprodurre 8 canali stereo con capacità grafica di

Ancor più stupelecente - e fra l'altro eletto il migliore dell'enno dar lettori di Login - è la Sharp 68000 Costando ben cinque millioni, non è proprio un home computer, ma questo non interessante notare che Akihiko confermi che la tanto chraccherata console a 16-bil delle Nin-





# "IL FUTURO É DIGITALE..."

...dice David Jones della DMA Designs, programmatore dei glochi della Psygnosis, Blood Money e Menace

Blood Money (vedi pag. 28) usa in modo ecceffente grafica e sonoro digitalizzati. Abbiamo chiesto at programmatore David Jones di dirci come vede il futuro dei computer giochi ...
\*La maggior parte degli scenan dei giechi consistono di due elementi fondamentali, paragonabiti alla scena di un film; l'ambiente, o background, ed I pei sonaggi e gli oggetti che possono muoversi in questo ambiente.

Sinota i personaggi animati sono sempre stati disegnali da un disegnatore usando programmi paint. Ciò non sempre da risultati accettabili e vi sono diversi giochi le cui animazioni sono approssimative e la gialica insufficiente. È propno in questo seltore che si stanno venficando grandi cambiamenti, con un conseguente balzo in avanti nella qualità grafica dei giochi. Naturalmente stramo parlando di giatica digitate.

È possibile digitalizzare quadit o fologrammi di tipiese video o cinemalografiche di modelli dal vivo sino a creare una serie di animazioni veramente realistiche. Questo ci da la
possibilità di lavorare su un'immagine reale in
tempi relativamente brevi. L'artista può intervenire in seguito sull'animazione apportando
cambiamenti o aggiungendo tralli caratteristica
adatti al gioco. Una persona che cammina per
strada digitalizzata non è una cosa molto interessante, ma basterà piazzargli in mano una
spada e vestiria con un'armatura ed ecco che
otteni un cavaliere medievale.

Questa tecnica è stata Impiegata nel film Tron, dove la grafica computenzzata è stata sovraimposta alle tradizionali sequenze cinematografiche per ottenere quel particolare effetto. Alto stato ettuale, si può utilizzare la stessa tecnica nei giochi, anche se in maniera limitata, perché la mancanza di memoria pone dei seri problemi. Il giorno in cui si potrà favoriare con computer che montano di sene 2 megabyte di RAM, potremo avere videogiocht con azioni molto realistiche - e l'azione in questo campo è tutto. Se avete dei dubbi riguardo l'importanza di una buona animazione in un gioco d'azione, pensale a Mission Impossible in quel gioco il personaggio, grazie ad un'animazione - per allora - molto efficace, contribui in medo fondamentale alla giocabilità del programma.

Il secondo elemento di un gioco - la giafica dello scenario o del background - è l'altro probabile candidate alla digitalizzazione, Moltigiechi lendeno a possedere un'area mollo vasta nella quale si svolge l'azione, che spesso è costituita da centinara o migliara di schermi, e la cosa richiede Iroppa capacita di memona. Uno del melodi che quò creale scenan complessi e realistici è quello dei paesaggi fialiali. I fiattali, come sapete, sono algoritmi che imitano il tratti naturali caratteristici di quasi ogni paesaggio lettestre, dalla riva del mare alle montagne delle Alpi, L'unico limite di questo metodo è che è necessana un'elevata velocità del processore per disegnare la schermala gialica, ma, come pei fa memoria RAM limitata, è un ostacolo facilmente superabile grazie al continuo sviluppo della tec-

Come creatore di software, sono convinto che il luturo della tecnologia del giochi è molto più vicino di quello che crediamo. Servono solo alcuni mega di memoria in più e processi dotati di maggiori potenza, -cosa entrambi raggiungibili e abbordabili nel giro dei prossimi cinque anni. Il gioco del luturo nascerà da questa jendenza verso il realismo."



Capiain Blood: paesaggi iraiiali simu, lati, immaginaieveli in 3D solido con aigortimi avoiuti cha slano capaci di generare paesaggi differenti come



La seguenza iniroduitiva di Blood Money con le immagini digitalizzate. Ancha la OBE ha sperimeniato l'uso di routine di animazione digilalizzata, come splegato nell'articolo a pag. i 0.



Gli americani stanno già invesiendo cifre da produziona cinamaiografica nalio sviluppo dei glochi; questo litolo della Lucastim ne è un esempio.

Oggi, la recnologia RISC (vedi il box La forza dei numeri) è nel breve periodo quella maggiomente desboata a diventare lo standard per noi giocatori. Ne saprete di più leggendo il prossimo numero di K, che vi svelera anche i piani dell'arma segreta della Philips/Sony nel settore del CD.

# DISCHI RIGIDI DA CASA?

CI sarà indubbiamente una fase intermedia prima che avvenga il gian salto at CDI, Il senoro digitale CD sarà parte integrante di questo progresso. È invece imminente l'avvento del disco tigido anche per gli home computer, che permetterà di immagazzinare l'enorme quantità di codice refativo alla grafica usato nella progettazione degli ultimi giochi per 16-

bil.

Secondo Randy Thiel dell'americana Accolade, questo 'stagià avvenendo nel mercalo domestico del PC. Sappiamo di gente che acquista dischi rigidi da 20 mega per uso privato e quindi molto presto i progettisti dei giochi inizieranno a struttare capacita di memona che sollanio un paio d'anni ta sembravano impensabili'. Thier concorda con lutti i suoi colleghi che Il CDI divenà il supporto di memoria della seconda metá degli anni '90, ma prevede anche un penodo a medio fermine in cui il PC diverrà



686 Aiiack Sub (vedl pag. 38) decomprime tilla guando II Inaialla sul disco rigido dal PC. In futuro I glochi poiranno usare sampre di plu i dischi rigidi, sla per memorizzare I dall relativi alla giafica che come imemoria virtuala par. aliri dali dei gloco.

# "LA FORZA DEI NUMERI..."

John Mathleson,della Flare Technology, co-progettista dei Konix, Multi-System, è convinto che il futuro della tecnologia dei giochi elettronici non è nei processori più potenti, bensì nei multiprocessori...

Siamo alla soglia di una rivoluzione. Entro un anno non ci chiederemo più quanti K ha un computer, ne qual'è l'estensione in bit del suo bus dati e neanche la sua frequenza di clock: ci chiederemo invece qnanti processori possiede. L'architettura dei computer per videoglochi farà un balzo in avanti nell'uso del silicio rispetto al sectore dei computer da lavoro.

L'industria riesce a quadruplicare ogni due anni la densità dei chip al silicio, anche se sinora la cosa si è espressa sottolorma di chip dalla memoria più capace e processori più estesi e veloci. Nel settore dei computer da lavoro, gravati dalla necessità di essere compatibili col PC EM (che risale al 1981), non si può fare di più.

I computer per videogiochi Invece non hanno queste restrizioni, I computer con architetture innovative sono ben accetti dal programmatori di giochi perché consentono di velocazzare e rendere sempre più realistici i giochi, L'Amiga va, in un certo senso, in questa direzione, anche se le sue possibilità restano ridotte a causa di limitazioni nella qualità del suono e nell'estreme complessità delle sua architetture interna.

It Multi-System delle Konix contiene invece ben tre processori. Con un processore grafico per produrre immagini graffiche veloci a finide e un secondo processore per produrre un sonoro realistaco e piacevole, il terzo processore, un 8086, ha solo funzioni di supervisione sugli altri due. Grazie a dò, il sistema ha prestazioni supenori a quelle dei computer a 16-bit.

Il prototipo del Multy System, il nostro Flare One, era basato su un semplice Z80 al posto dell'8086, eppure dava un rendimento superiore a quello dell'Amigal Quel prototipo dimostrò la potenza dell'architettura a multi-processori. E possibile apportare ulteriori miglioramenti attraverso la scetta del disegno del processore.





Il Multi System della Konix porta avanti la bandiera della tecnologia a multi-processori.

I processori sono tradizionalmente del veri e propri factotum. L'evoluzione dai 6502/280 egli 8086/68000 pei arrivare agli attualissimi 80386/68020 ha creato massicci "pezzi" di silicio, "ricchi" di set di istruzioni. Ad ogni modo, questi processori saranno presto estinti come I dinosauri. Le vetocità incredibili dei processori RISC, quali l'ARM, l'1860 e le macchine SPARC stanno indirezno la vie del futuro.

Cruando alla Flare abbiamo studiato come progettare un computer per videogiochi migliore di qnelli esistenti, abbiamo subito capito che I processori filiSC, appositamente progettali per la gestione del sonoro e della grafica, sarebbero rinsciti in ogni caso a dare prestazioni di gran lunge superiori a quelle dei processori pensati per compiti generici. Questo è il principio adottato per il Flare One che ci permette, tra l'altro, di usare processori con elevate velocità per la riproduzione del suono, dando al Flare (e quindi anche al Multi-System che è basato sulla lecnologia del Flare) la possibilità di emulare

diverse tecniche di sintesi sonora differenziale e potenti.

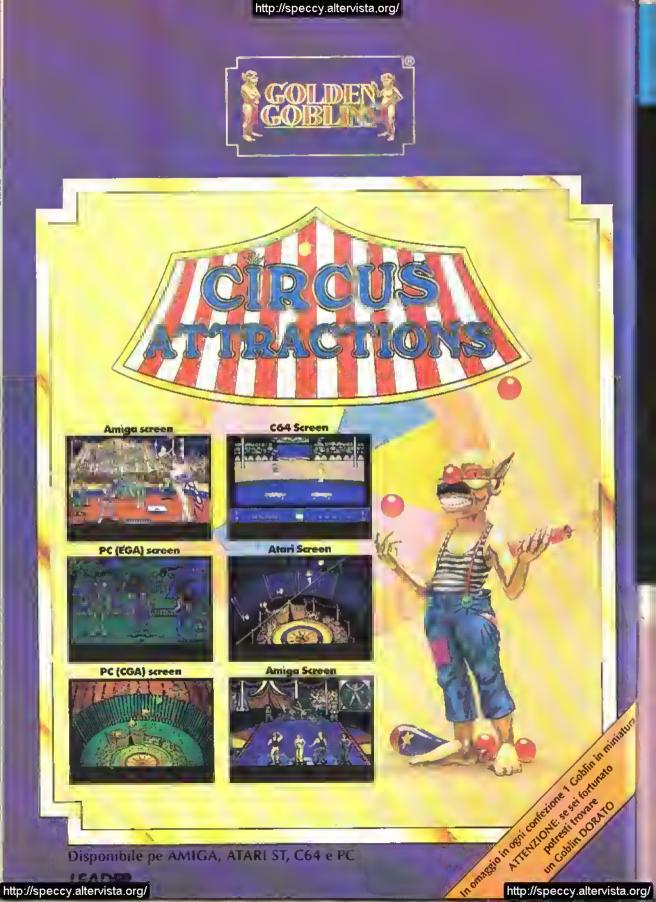
E lí futuro? Abblamo mello idea, innanzitutto sono necessari più processori, La generazione del suono è un ruoto naturele per l'elaborazione paralleta. I processori grafici consentiraziono di ottenere rendering in tempo reale, shading e animazioni Indimensionali, La rivoluzione nei supporti di memoria darà vita a glochi basati su decine o centinala di megabyte di confice e dati

Nel giro di dieci anni, saranno in produzione chip RAM e 32 megabit e lo stiesso dicasi per tuti i tipi di processori. Con questi presupposti, il Flare Ten potrà contenere 96 processori I giochi che questo sistema sarà in grado di visualizzare sul vostro TV ad alta definizione avranno immagini di qualità parì a quelle di un film. Gli home computer si avvarranno di immagini grafiche simili a quelle del film Tron, per le quafi ci è voluta la potenza di un computer Cray.



### COME GIOCARE BENE LE PROPRIE CARTE

Le 'smart card' o schede intelligenti offrono la maneogovolezza dei floogy combinata alla evelta accessibilità delle memorie RAM. Le prime schede erano inaffidabili e potevano tenere solo 64K circa di memoria: entro l'anno prossimo si parierà di schode con una capacità che si aggirarà sui 2 megabyte. In più, git ultimi modelii - come quello nella foto a fianco, fabbricato dalla LSI - sono sigillati ermeticamente e comunicano I dati attraverso campi magnetici generati dei circuiti interni della scheda. Generalmente, a differenza dei floppy, le schede sono indistruttibili a offrono una forma di distribuzione dei giochi molto promettente per il mercato delle console la Sega già ne te uso -, me per diventare veramente di uso comune i prezzi dovranno ulteriormente abbassarsi, Attualmente, infatti, una schede non cancellabile da 512K può costare addirittura 750.000 lire?



# **PROVE SU SCHERMO**



# IL SISTEMA DI RECENSIONI DI

# CHANTE CIP

they army esclusive THE AT POCK SUSCITA Me mus pub reserve associate new messible male friends

n am « amoverese dopo la prima di un commente che spin per re selle sus forma

### **GENERAL**

Judena Yurta sch poco qual lo arrant e i del arrant e i del arrant e cascana 

Will versions to itt garasse

gick hi per macchine fimitale come to Spectrum e it PE. I na stn audio aggiunitivi NON con lano, sono parte della con-lezione in della presentazione e razione in disesto volo

Qlista per Quozierrie d'inteligen ze e indica quarto pisogna ragionate per viocare al neglo. Il gioco. Gli sparalulto sono loi tunan se prindono in mentre Balance of Power si menta un bet 9. An he i gloch di enigro come Xor e Boulderdash evran no un volo alto nos attrittanto sempler giochi die spiore apoe poidle non necessitano alcun processo dediglivo. Anche grichi di piattarorme czene Nebulus necessitano molto

in pratice questa n una misura dell mesistimuta del gior o Giochi contri Arkimoid e Flyingi

zero potere nientale nia sono holevolmente irresistibili Quasi Infire Compo harmo un voto alto in questa calegona perche sono studiali cer office sodoistazione essere o divertient a intelligenti-

### K-VOYO

Non cade dal cielo le diretta mente cormiato all eroa delandawisto. Per all'otiere un voto motio alto un gioco non dese essern. saturilo mesistibile e molto. longgivo e continuare ad essere. divertente unit acco degli enni la tatto che un gioco non superi le barriera dei 900 non significe che mente di essere racco risandato incco qui di seguito una guida generale a quello che

900 v un classico, racco-

deto senza riserve 800-899 un gióco soper bo ma lorse privo di rujello spesi sore che lo rende interessante

700-799 ancora moto haccomandate me probabil mente ha un paro di aspetti nella

500-699 La 'zone di con-line', un gloco con questo voto. e uir bunn grocp "se w piece il

gestern SOC-599 gloco che ha qualche qualtà, ma chigramente anche dei problem eudenti 400-199 problem di gro

cabilità e di programmazione lo rendono un gioco msufficiente 300-399 inni solo ta gio-cabilità e scadente ma lo e anche fidne alla base del gioco

200-299 qui le case si fundo sene, si parla di bug e di giocabilità pessima 100-199 un groco per lo

2031 che gna su Arriga sotto 100 nossun poco ha mai raggiupto questi tveti. Se thas or puscisso, non veriebbe

ASSÍNITÀ ARCADE

renza di un conversione da com-op. Non considera la giocabilità me quanto i programmatori Siano rieschi a riprodurre il pioco. onemale, dale le limitazioni del computer su cui gira

# RIQUACRI VERSIONI

Queste coprono ellamazioni specifiche per ciascioni versione relative alsa grafica. Laudio, i problemi di cancamento, non Sn von die en postadro per il n previsia verra trettala el un

### **FOTO DI SCHERMO**

Ciascura incensione e a notor per-he aktimenti le loto di chara idea del zioco. La foto stessa cosicche le luto sono inir er camento, schergo des Mobro.

### DIDASCALIE

# E ANNOTAZIONI

Il loro scopo e di formire il massi-mo di informezioni, in alcuni casi è più lacile comune we alcune calin e le annotazioni delle loto di schermo cerchiamo di dare unidea oiu chiare possibae sul

Questo contene le informazioni sui prezzi e sulle date diriscifa di fuffi i corportor trellati da K

## I RECENSOR!

maggini numero di gento dossi bile i da redattori di ACE e da quelli di N. Se li voto e il galdizio dello na ACE non ci brova di accorde lo modifichamo Treces-son di ACE e quelli di le variano une especienze nelle recensione sono instare qualunque tipo di backs you stamp certi at 100%. abhamo valutati Imo et traido

# Atlenzione... menca poco al via ed il numero di giri è troppo elto. Il rombo della MICROSTYLE



giusto equilibrio tra una simulazione realistica e un gieco di azione entu-

siasmanle è difficile: ci si lenta spesso. ma 1218-

mente va su

nesce. L'equilibrio ottimale è fanto più difficile da ottenere quando ci si pone l'obiettivo di provocare nel giocalore un flusso di adrenalma, lacendogli pilotare una moto da gara al massimo delle prestazioni su alcuni dei più importanti

спошь епорег. Ma sembra che alla Microstyle ci siano pio-

RVF è la simulazione di una Honda RVF 750, molo sulla quale il centauro inglese Joey Dunlop

ha vinto diverse gare del campionato mondiale, Trovare ed il titolo siesso. Il programma della Microstyle porta l'aspirante centauro a vivere una vera carriera da pilota, partecipando a gare per dilettanti, su vari circuit immaginari, fino a quelle da campionalo mondiale, su ven circuiti come Silveistone a Hockenheim.

Prima di mettervi la Juta, dale uno sguardo al menu delle opzioni, che vi permette di all'erare la lunghezza delle gare, cambiare il nome del corridore, e di apportare alcuni cambiamenti cosmetici, come settare il tachimelio su miglia o chilometri. C'è anche la possibilità di collegarsi via datalink ad un altro computer e di correre contro un vero avversario via modern.

Ma l'opzione più importante, più di tutte le allie messe insieme, è Practice'. RVF è una simulazione e non vi consiglio di salire subilo sulla molo, avviarla e partire a lutta velocità. Prende-Levi il Jempo pei farci la mano e per conoscere i vari circuiti prima di corrervi.

Ed eccovi sulla gnglia di partenza...

Fin dal via, bisogna osservare i regolamenti e la corretta velocità di gara. Mentre si aspetta in fila che il semaforo diventi verde, il motore deve restare costanlemente a 8.000 giri. Al memento bueno, schiacciate il pulsante di fuoco - ma attenti a non dare troppo gas o uscirele diritti per la prima l'angente, mentre gli altri concorrenti prendono tranquilli la prima curva.

Restare nel gruppo è l'embilmente difficile, ma se ci si nesce, si può passare al comando guadagnando Terreno nel Tagliare le curve. Altrimenti di si introva in compagnia del solo quadro degli strumenti (peraltro piuttosio completo).

Anche se non ituscifele a raggiungere la lesta, completare un giro senza finire a terra è già di pei se una slida. Solo le lunghe ore di pratica vi dilanno qual'è la marcia giusta per ciascuna curva (non è che avele ceduto alla tenlazione e avele provato subilo con una gara,

Se succede il peggio, una cadula la male non solo all'orgoglio. Anche se i comandi com-



La lavagna dei box non sarà l'oggetto piu interessante da guerdare, ma vale la pena dargii un'occhiala prima di correre. A proposito, che ne pensate di quel tempo sui piro?



Ecco la prima curva. Non cercate di superare ura, ma tenete d'occhio quelli devanti a voi e superateli sul rettllineo.

## PROVE SU SCHERMO



Aaargh: Vi avevamo avverliti... Quesla caduta vi farà perdere aecondi preziosi, ma quel che più conta è che il tachimetro à partito.



Il motocrolismo non consiste net spingere la moto, ma ora non potete fare attro cho apingoro. State tacendo proprio pena, ma la corsa non è finita quindi rimettetevi at mannorlo.



Eccota qui, la maravigita su duo ruote nello spiendore della sue carenatura, t pignoli noterenno che c'è scriito VFR, a non RVF. Quaato perché si tratta detta versione da atreda del famoao bolide da corsa, equipaggiate con fanateria, cavalletto ed altri accessori da atrada, compresa una marmitta silenziata, che timita la velocità a 280 Km/h a l'accelerazione da Q a 180 Km/h in 11 secondi.

E cosa coata questa meraviglia bianca, ressa e blu? Poco più di ventiquattro milioni.

# **VERSIONE ATARI ST**

La versione per ST è sicuramente una delle miglion simul/azioni prodotte fino ad ora, con un ottimo sonoro è alcuni eccellenti tocchi di grafica.

GRAFICA 9 FATTORE Q1 3
AUGIO 8 FATTORE GIGGO 9
K-VOTO 915

pleu della molo sono piuttosto robusti, una caduta può danneggiare il lachimetro o, peggio ancora, il contagin, obbligando il giocalore a cambiare la orecchiol. Ma non dovrete preoccuparvi a lungo: cadele un'altra volta e metterete fuori uso un paro di marce.

Il lato diveriente delle cadute, è la pregevole sequenza animata nella quale il corridore spinge per alcrini metri la sua moto prima di lentare di rimontare sul sellino. Anche questa sequenza è 'giocabile', dato che ci vuole una rapida smanettata del joystick per fai montare in sella il centauro, pena un'interiore lei mata, con il pilota che controlla il motore, prima di intentare.

Più o meno è futto qui, salvo aggiungere che i quattro giri (o qualsiasi altra lunghezza scegliale per la gara) sembrario durare contemporaneamente sia un'elernilà che tre picoseconin. E, liniti la gara, bisogna ricominciare di nuovo un miliardo di volle prima di qualificarsi al livello nazionale lichiunque nesce a diventare pilola di Calegoria Internazionale prima di Terminare la carnera è un campiona di massima levatura, e ciè da chiedersi perché stia perdendo tempo con i computer invece di correra con una moto vera).

Gli appassionali di motociclismo troveranno in RVF quello che cercano, compreso un manuale (tradotto in Italiano) delle dimensioni di Guerra e Pace che spiega futto sulla moto, sui circuiti e su come giocare il programma.

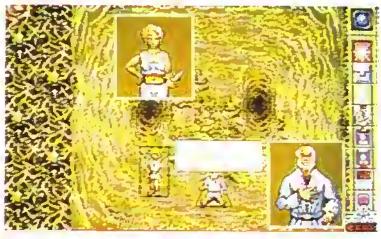
Ma non falevi brutte idee: RVF à una stupenda miscela di simulazione e di azione simil/azione, se ci passale il lei mine - che può soddislare sia gli appassionati di moto che gli amacti di giochi di corsa, senza dover correre rischi.

PIANO OELLE USCITE						
ATARI ST	L59000d	USCITO				
AMIGA	L59000d	USCITO				
IBM PC	prezzo n.c.	OTT 89				
твм РС	prezzo n.c.	O1189				



# KULT

La EXXOS punta sull'originale e il fantastico



# KULT IN ITALIA

Il gioco della Exxos è distrubuito in Italia con manuale in italiano dalla Cio di Bologna con il Illolo:

THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS

'Accidenti, che atrano vecchio?', ma potrebbe tornaryi utile.

SOTTO futto il fumo che sta intorno ai giochi della Exxos, si nasconde di solito un gioco ben studiato e realizzato con ini elligenza. Questo, il loro terzo titolo, non ta eccezione. Un arcade adventure a icone impegnativo e divertente si cela dietro un manuale quasi indecilirabite, con la sua insistenza su uno scenario lantascientifico irreale.

Per chianre un attimo le cose, vestite i panni di Raven, un Accordatore (avete cioè diegli speciali poteri). Der brutti ceffi chiamati Protozords vi hanno affidato un incarico. E non può certo mancare la solita lappa da qualche parte per salvare la solita bella tenuta in ostaggio.

La missione consiste nel ritrovare cinque teschi nascosti in varie camere che ruotano attorno ad un'area circolare chiamata l'Anello. Non tutte le camere contengono dei Teschi. A volte vi riservano sorprese ben più spiacevoli, ma sta a voi scopnie quali sono le camere giuste. Atcune contengono oggetti che potrebbero tornarvi utili nei vostri viaggi e parecchie celano un qualche enigma che doviete risolvere con logica e spirito d'osservazione.

Nella camera chiamata De Profundis c'è una pozza di melma ribollente che non potete aggirare e, fanto per complicare le cose, il masso su cui vi trovate comincia a spiofondare. Un gancio appeso al soffitto politebbe essere una via di scampo, ma

come lare per raggiungerto e che oggetto ublizzare? Oltre lutto c'è un limite di tempo e non polele slare a pensarci su un giorno intero!

Per fortuna polete contare su una sene di 'poten paranormali' Ira cui gli Occhi Solari che userete pei entrare nella camera buia, le dita appicciose che vi consentono di camminare su per le pareti ed i soffitti, un ZonaScan che comianda una barra orizzoniale che si muove lungo lo scheimo, illuminando dettagli interessanti in una particolare camera, e l'EV che sta per Estrema Viofenza.

I vari poteri, movimenti e azioni sono controllati con il mouse o spostando il cui sore sull'area di gioco o ancora cliccando sulle icone che scorrono lateralmente. Il sistema è logico ed etticiente. Clic-

# **VERSIONE ST**

Non e che "tira" al massimo l'ST, però è costruito e infrato in modo davvero molto accuraro.

Un truscito connubio di fogica e di grafica molto curata na fanne un gioco di buona qualità

GRAFICA 6 FATTORE QI 8 AUDIO 7 FATTORE DIOGO 7 K-VOTO 804 cando su qualcosa con il mouse nell'area di gioco appare una specie di cervello. Cliccando ancora sui noduli perlacei, compaiono le azioni di gioco possibili in quel momento.

Xult offre un'atmoslera e una complessità sufliciento a tenere incollato al video anche il più incallito fan di arcade adventure, ma è reabzalo con lantasia per far presa anche sui meno appassionati del genere, La giafica è, come in Purple Saturn Day, colorata e ricca di dettagli. La struttura delle superficir in muratura e il cervello sono resi in modo eccellente e la realizzazione grafica rivella molte-linezze tipicamente francesi. Anche il sonoio è ottimo: usato con paisimonia, piuttosto che a profusione, all'erna effetti compatti a voci micomprensibili di affeni, digitalizzate per fai colpo.

Il successo di Kult dipenderà da quanto il pubblico lo troverà accessibile. Dietro il misticismo di un Aldilà moombente, si cela un groco di una certa qualità.

ATARI ST	prezzo n.c.	IMMINENTE
AMIGA	L45000	USCITO
IBM PC	t.45000d	USCITO



Alla fontana - avete la coppa a portata di mano?





Fammi il pieno, Joet E a proposito, com'è il mio punteggio?

# THE



A soli 230,000 dollari è un affare, ce? E date un occhio alla curva de O e 60 mph.



Una pattuglia ha fermato qualcuno. Attenzione, potreste essere i pressimi.

# VERSIONE PC

GRAFICA 8 FATTORE QL 7 AUDIO 3 FATTORE GIOCO 8 K-VOTO 800

# La ACCOLADE darà la polyere agli avversari?

THE Duel è il seguito di Test Drive, un gioco che ha sollevato i giudici più disparati: "Si, io so, lo scorrimento è lento, ma guarda che macchine!", "Beh, secondo me lo scorrimento è OK, è la visuale dalla macchina che lo rovma...".

Test Drive vi permetteva di sceghere tra le più belle auto sportive al mondo, comprese Porsche e Ferrari, per poi mettersi al volante ed andare a schiantarini contro una montagna o mandare in fiamme il bolide di qualche altro pilota in erba.

Ma Test Drive mostrò alcuni difetti: poca varietà negli sfondi e conseguente scarsa velocità, quanto bastava per suscitare commenti sarcastici su un simulatore per tartarughe. Eppure, continua va ad avere i suoi fan...

Nel frattempo, nella Bat caverna, quei brillanti ragazzi della Accolade rimugnavano tra sé e sé; 'Accidenti, lo scorrimento è troppo lento e non c'è abbastanza varietà negli sfondi'. Così si sono messi all'opera e, voilà, ecco creato The Duel.

La prima modifica è il numero ndotto di macchine (questa volta ce ne sono solo due rispetto alle cinque di prima), la compenso adesso ci sono due modi di gioco: quello tradizionale, contro il tempo, o quello faccia a faccia, contro un'altra auto. Lo scenano è stato completamente ndisegnalo con campi, deserti, passi montani, tunnel, ecc.

Anche la visuale dal posto di guida è stata leggermente abbassata, dando così una sensazione più piacevole quando zigzagate tra le auto. La velocità è un'altra caratteristica essenziale di ogni gioco di guida - e qui, ragazza, non manca - ed ora la strada scorre molto più velocemente.

Chi lavora per l'Amiga sta già cercando il modo di superare le limitazioni di memoria e l'Accolade va molto fiera dei suo nuovo sistema, i 'pac-

# VERSIONE AMIGA

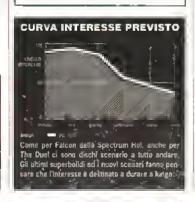
Decisamente un miglioramento rispetto a *Test Drive*, con grafica rapida e raffinata e tutta l'emozione e  $\vartheta$  realismo che ci si può aspettare da una simulazione di guida di alto livelto.

GRAFICA 8 FATTORE QL 7 AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8 K VOTO 885 chetti d'espansione'. Ogni pacchetto contiene un dischetto è un manuale. I primi due pacchetti sono già disponibili: uno contiene lo scenario di una corsa trans-cafforniana, l'altro cinque fiammanti bolidi. Ogni pacchetto sarà in vendita a L.29000, e pare che la prossima serie di dischetti sarà veramente fortissima.

Anche il sonoro è stato migliorato, tanto per cominciare con un tema di corsa in apertura e con potenti rombi di motori. Il gioco è arricchto di mottissimi dettagli, come il piedipiatti che cerca di fermani Istate correndo un po' troppo, eh?)- quando tirate chitto date un'occhiata allo specchietto retrovisore e lo vedrete arrancare per salire in macchina. Ma la cosa più divertente dev'essere l'espressione di panico totale mentre vi fiondate a razzo nel traffico.

The Duel non è propno un classico, ma poco ci manca: saltate a bordo e provate l'ebbrezza di un motore di prima classe e super tirato.

PIANO DELLE USCITE						
AMIGA	L69000d	USCITO				
IBM PC	L69000d	ИЅСПО				
C64/128	prezzo n.c.	USCITO				



# LORDS OF THE RISING SUN

# Una saga dell'antico Giappone firmata CINEMAWARE

AD ogni nuovo groco la Cinemaware si avver.ti-la in Territori completamente diversi, da Rockel Ranger, l'erbe dei serial anni 40, a TV Sports Foolball, Ora è la volta del tontano onente. Lo scenario e quello della gnerra Gampei, nel Giappone del dodicesimo secolo. L'obiettivo è di conquislate l'intero paese, e le forze a disposizione sono quelle dei fratelli Minamofo.

Si può grocare sia nel rnolo di Yojitomo che mi quello di Yoshilisune. La differenza tra i due sfa nel fatto che, scegliendo Yontomo, vanno obbligatoriamente giocale le segnenze arcade, mentre ner pareni dr Yoshitsune, esse sono facolialive. I fratelli hanno capacità politiche e militari diverse tra di loro. You è bravo nel lormare alleanze, mentre Yoshi è un ottimo condottiero in battaglia ed ha grandricapacità (attiche.

All'intzro del gioco, si controllano altri due generali, ciascuno di valore diverso, Insieme, i fre capidevono conquistare e difendere 19 castellir, sparsisn tutto il paese. Il movimento ha luogo su una grossa mappa scorrevole del Giappone, ricca di castelli, città, monasferr ed eserciti nemroi. Le armate si spostano lentamente, in lempo reale. usando le strade o salpando dai porti.

Clascum esercito ha un punteggio, inferito alle sue dimensioni e alla sua potenza, ed anche il generale ha un valore come arcrere, spadaccino, stratega e capacità di comando in baltaglia e negli assedr. Quesh parametri mlluiscono sulle prestazioni degli nomini nei diversi scontri.

C'è un certo nimero di segnenze arcade. Si possono incontrare degli altri escretti ed ingaggiare battaglie il cui esrlo è determinalo più dal nimero e dalla lorza che non dalle decisioni lattiche niese Dopo nna vittoria, le foize nemiche vanno insegnile a cavallo, in una sequenza che ricorda l'evitare gli alberr in Il rriorno dello Jedi. Ad intervalli appaiono der samulariche possono essere abbattuti a coloi di spada o semplicemente travolti. Se si è abbasianza bravi, anche il generale nemico può venire ucciso

L'assedio ai castelli ha il sapore e il tipo d'azrone di Gaunillet. La veduta è dall'allo: ci si fastrada Ira le porte ed i guerrichi nemici atla conquista del castello. C'è un limite di tempo, e più si viene colpiti, più gnesto Irmite dimininisce. E il mouse a create le maggiori difficolta: è dura larsi strada fra un orda di nemror incalzanti da futte le direzioni gnando i movimenti via monse sono così lenti. Perché non permettere anche il controllo da tashera o da joyslick, che sarebbe sialo molto meno rintarda?

Se il giocalore è assediato in rino dei suoi castelli, inizia una sequenza arcade nella quale egli deve difendersi, armalo di arco e l'iecce illimitale. dagli assalitori che cercano di scalare le mura del castello.Se, mvece, l'assedio avviene gnando egli è altrove, solo il risultato finale verrà visualizzato sullo

Possono venire assoldati degli assassmi ninja per uccrdere gli avversari ma, in caso di fallimento le qui non c'è sequenza arcade) la sola all'emativa è

rl seppnkn, noto anche come haraknr. Anche il giocatole può essere oggetto degli attacchi dei ninja, nel qual caso cie nna segnenza animala nella gnate si devono deviare con la spada gli shuriken (le slelle multilama da lancio, arma tiproa der ninja).

Sposlandosr sulla mappa, i protagonish possono ladunate soldali n tifugiarsi nei propri castelli

Si possono l'accogliere le forze anche nei monasteni o nelle città. Dopo gli assedi o le battaglie, bisogna recuperare per nmettersi in sesto. Naturalmente non bisogna sempre combattere, i castelli e le crità possono formare alleanze volonianamente e r personaggi venir convinti a partecipare ad unirsi a voi



Sulla schermo della mappo si offettua la pianilicozione strategica, i costelli e gli eserciti sono contraddistinti da bandiere. Cliccando sui personaggi o sui centri abitati si ottengono intormazioni riguardonti ta lore popolazione e la tere ferza. In basso, comparironno Informazioni su ciò che accade ai vostri ganeroli è nelle vostre città.



Duronto l'assedio di un castallo dovata asplorario per arrivare al maschio (che non è quello che pensato, bensi, nelle fortificazioni mediovali, la parte più eleveta e fortificala di una rocca, n.d.r.) e quindi uccidere it capo. Il tempo o disposiziona, indicato del levarel o dal calare dol sola, dipende dal numero di uomini a disposizione a dall'esperionza dal glocatore.

# GRAFICA ECCEZIONALE, MA...

Questa e, ovviamente, una versione prientale e potenziata di Detender of the Crown. Sfortunatamiente, anche questa è soggetta ai soltir vecchi problemi, continui e npetufi cambir di disco a una stituttura di giodo che potrebba essere nprodota su uno Spectrum in un solo caricamento. I pregi sono una presentazione ed un ambiantazione stupenda ed una grafica da mozzare il hato, ma viene da pansare che sia più una prova di fattibilita per un CD-ROM, piuttosto che un giodo vero e proprio.

Abbiamo due domande da la le Primo, quanto reafmante valga la pena di continuare a perseguire questa ossassiona per la grafica ed ri sonoro (non e l'unico esempio in questo numero), piuttosto che lantala di scrivere giochi con una struttura più originale

Secondo, PERCHE tanti cosiddetti megagiochi a 16-bit cadono in questa trappota? Secondo noi, e per come gli editori distribuiscono ricosti. Nel budgat tipo per lo sviluppo di un gioco, la granda maggioranza dei fondi era destinata al programmatore: dopo futto, ara fui cha faceva la maggiori parte del favoro. Ar vecchi tempi, faceva TUTTO il lavoro il vari Jaff Mintar e Tony Crowthars di cinqua anni fa progritavano il groco, disegnavano la grafica e scrivevano il programma senza l'auto di nessimo

Con l'arrivo der sistemi a 16 bil, il modo più samplica di esibire la loro pofenza era quello di produtre della grafica impressionante ma spesso, statica (*Detender of the Crown* e un esempio tipico di quel primo penodo). Questo ha portato alla situazione altuale, dove le case edifici si fanno concorrenza spendendo buona partir del loro budget per la grafica - e coma si puo vedare dall'arricolo sulfa ODE (a pag. 10) la craazione di buona mmagini à una priorità importanta nella produzione del software cosiddatto i stato dell'arre-

Nor di Kinteniamo che le cosa camdiarianno il buoni programmatori si trovano sempre più lacitmente e i disegnatiori sono sempre più asperti di computer. Tra cinque anni, a probabile che si speridera tanto per il resto del team di sviluppo. E se cio fossa già adesso una raatta. Lords of the Rising Sun ne avrebbe tratto un enorme vantaggio.

# **VERSIONE AMIGA**

Per apprezzate pienamente il gioco sonò necessari due drive e motta memoria, cose di cui pochi dispongono La gratica e incredibile, gli scenani cambiano con le stagioni e le sequenze quali l'inseguimento a cavadio e la difesa del castello sono sempicemente merangilose. La musica è poca ma, quando c è, si adatta periettamente alle stituzzioni, un'ilamente agli effetti sononi.

GRAFICA 9 FATTORE QI 5 AUDIO 7 FATTORE GIOCO 5 K-VOTO 803

PIANO DELLE USCITE					
ATARI ST	prezzo no	IN PREPARAZIONE			
AMIGA	L69000d	USCITO			
C64/128	prezzo no	IN PREPARAZIONE			
IBM PC	prezzo no	OTT 69			



Sul campo di battaglia: si ha un controllo solo parziale dei propri sotdati. Li si possono muovere in certi punti, ma ta vittoria dipende sopratutto dati'entità delle lorze a disposizione.



Dopo àvere vinto una battaglia, si possono inseguire i nemici in ritirata. Stati attenti agli alberi, ma siate implacabili col samurai nemici: così tacendo potrete aprirvi un varco tino at generale avversario.





# **BLOOD MONEY**

# Torna la minaccia della PSYGNOSYS...

DALLI autore di Menace, David Jones, necco un'altro gioco sullo stesso genere. È un safari a caccia di animali extrateriestri su quattro mondi ostili. Bisogua pagare pei il privilegio di fai si fare a pezzi ma, almeno, c'è un sacco di alla fecuologia, di cose seuza senso e di armi del lipo "beccati questo, brutto muso alieno" che ci si piocura pei sfrada.

Tanto per comiuciare, vi potete permettere solo i, primi due viaggi: i soldi per pagare gli altri due bisogna guadagnariseli duramente. In ciascun salari si usano mezzi diversi, ma si guidauo futti esattamente alla stessa maniera.

In ciascuu livello le immagiui scoriono dolcemente iu orizzontale ed iu verticale, per rivelare i nuovi oriori che attendono il giocalore, il quale deve sparare a lutto, evilare qualsiasi cosa ed essere pronto a raccogliere lanto bel deuaro contaute.

Come di si appropria di questi soldi? Spedendo gli extraterrestri nel loro inferno alieno, ecco come. Un sacco di catitavoni, se colpiti, si trasformano iu monele di diverso valore. Quindi si raccolgouo queste monele per spenderle nei negozi che si trovano sulla via.

Le armi supplementari sono tutte cose già viste: protettili che fuoriescono cou augolazioni variabili, caunoriciii che sparano all'indietro o a distauze maggiori del normale e bombe di vario geuere. Non sono a buon mercato, come anche le vite supplementari, per cur bisogua guadagnare più soldi opssibile.



Forse quello che piacerà di più agli appassionali di sparalutto, è la grande varielà di alieni, lutti con modelli di comportamento diversi, che vanno da postazioni di armi fisse alle antipaliche creature che compiono acrobazie volauti. Alcuni di essi si possono abbattere solo con più colpi, ma la ricompensa è motto alta.

Il fuoco uemico arriva da lutte le parti, ma uno degli ostacoli peggiori non si niuove ueanche i almeno finche uou gli sparale contro. È uua barriera che gira su se stessa quando la colpite. Talvolla, questi ostacoli diveulario un vero problema, perche si devono supei are proprio meutre si è sollo il liro degli avversan.

Se cercale uno sparatutto di quelli difficili,

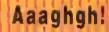
# VERSIONE AMIGA

Grafica e sonoro eccezionali, come prevedible essendo della Psygnosis. Gli sfondi e gli scenari non sono, però, allo stesso livello di Menace, ma è decisimente più facile capire cosa sta succedendo sullo schermo un vantaggio non indifferente.

GRAFICA 9 FATTORE QI 1 AUDID 8 FATTORE GIOCO 8 K-VOTO 732

PIANO DELLE USCITE						
ATARI ST	L59000d	AGO 89				
AMIGA	L59000d	USCITO				
C64/128	prezzo u.c.	IMMINENTE				
IBM PC	prezzo r.c.	SETT 89				

questo fa per voi. Nemmeno fa possibilità di giocare in due rende le cose più facili; è sempre un gioco fosto. Non e che rappresenti un balzo in avauli per il divertimeuto elettronico gli sparatutto sono futti uguali - ma è stimolaule ed accattivante e, per un po, mello divertente.



A votte in Blood Money, ammazzare alieni, nou e sufficiente. Si avrebbe vogita, piuttosto, di sparare al programmatore. Ecco una di quelle sequenze nelle qual anche il più veloce joystick a ovest di fur comincia a pensare che, doporetto, le avventure testuali nou sono poi una cattiva idea...





2. I cannoni non scherzano affaito...



4. Ed ora provate a superate la strettoia

# THE KRISTAL

# Una perla di gioco dalla ADDICTIVE?

BASATO su una produzione teatrale che non è mai stata rappresentata, The Kristal tratta delle avventure del pirata spaziale Dancis Frake (sich), al quale è stato assegnato il compilo poco mividiabile di recuperare il leggendario Kristal di Konos (per motivi che diventano kristallini soltanto giocando). Questa perla mislenosa in precedenza teneva unite le forze dell'armona dell'universo, ma a causa di una complicata serie di eventi adesso è nascosta in una stanza segreta...da qualche parte.

La caccia al tesoro del capitano Frake si svolge nel sistema Kieema, costituito di diecr pianeti. Pei esplorarli, il piiata ha a disposizione softanto il suo ingegno, 25 Skringles (l'unità monetana locale), e un giande galeone spaziale. Gli sposlamenti fra ripianeti avvengono viaggiando a bordo di questa astronave del "diciasettesimo secolo", che dopo un breve salto nell'iperspazio, riappiare nelle vicinanze del pianeta sul quale si vuole alterrare. La rimanente distanza viene attraversala con un mezzo di propulsione più convenzionale, dopo aver affirontalo (naturalmente sparando a raffica) un nugolo di alteri che assornigliano a deeli msetti.

Una volta che è sul pianeta, dallo siondo statuco e a scorrimento, Dancis lo esplora a piedi, muovendosi dentro e fuori lo schermo, pei esaminai ne da vicino tutti gli angoli più riposti. Su un riquadro in basso allo schermo, appaiono tutti gli oggetti che può raccogliere e aggiungere alla sua riserva schiacciando un tasto funzione.

I mondi di Kreema sono popolati da varie specie di essen. Dancis si rivolge a quelle più armichevoli parlando per mezzo di input l'estivali, mi modo da ottenere informazioni utili alla sua ricerca e alla localizzaziono delle indicazioni. Invece, quando incontra degli esseri ostili, se e necessano li affionta con la spada in cruenti duelli all'ultimo sangue.

Senza dubbio, dal punto di vista grafico The Kristal potrebbe essere il più bel regalo dell'anno pei i possesson dei 16-bit; gli eccezionali fondali di David Hardy e Michael Haigh sono dettagliair deliziosamente e ricchi di almosleria.

Tuttavia, anche se la struttura di gioco è molto semplice i ha molto in comune con i giochi di avventura del tipo della Sieria On-Line i le soluzioni assegnate ai problemi sono o banali o difficimente compiensibili, inottre, il procedimento per procuiaisi le informazioni o gli oggetti può risultare stranamente complesso: ad esemplo quando bisogna fare la stessa cosa due volle, per ottenere l'effetto desiderato. Anche con il foglio dei consigli (pierogativa del critico) è molto difficile andare avanti e probabilmente, prima di aver trovato la perla, dovrete usare fiopzione per salvare il gioco parecchie volte.

In fin dei conti, però, il principale difetto di questo gioco è il pai ser molto limitato, che noni è di nessun aiuto a chr ha poca familiarità con la metodologia dei giochi di avventura. Ad esempio, i personaggi possono offendei si per una sene di parolacce, ma diventano inciedibilmente lonti quando gli viene rivotta una domanda per linente. Invece, gli avventurieni incalliti, che possono sop-

portare delle risposte stupide, malediranno le sequenze di azione di combattimento e di volo spaziale, che interrompendo il flusso del gioco iallentano nolevolmente il passaggio alle fasi successive del gioco.

The Kristal è un poi inferiore rispetto alle aspettalive, ma riesce ugualmente a sedurvi e a larvi divertire grazie alla forza della grafica: pei vederne di più, non vi resta che continuare a giocare! Consiglialo soltanto agli avventurieri dinamici dotati di molta pazienza e lenace deleminazione.



Kristai - Gii spiendidi londali aono un'ovvia attrattiva, ma sono anche ajcuni enigmi aono abbastanza ovvi.

# VERSIONE AMIGA

Tantssam schermi dai landali stupendi, implementati da uru molepidatà di bei (ma non tantastici) personaggi animato. Per fortuna, solitanto durante le sequenze dei vaggi spaziali la grafica scende a un livello medio. Per quanto nguarda I sonoro, una volta scomparsi i suori camponati di Patnoti. Moore (involontanamente divertenti) dalla sequenze introduttive, il gioco diventa stranamente silenzioso, a parte il rumore metallico delle armi e i gerniti dei personaggi durante i combattimenti con le spade.

GRAFICA 8 FATTORE QI 6 AUGIO 2 FATTORE GIOCO 4 FATTORE GIOCO 704

# PIANO DELLE USCITE ATAR! ST L59000d RMMINENTE AMIGA L59000d USCITO Non sono previste altre version





Kristal - Dancis Fraka si prepara por un nuovo incontre.

# DATASTORM

La VISIONARY DESIGN TECHNOLOGY solleva un polverone



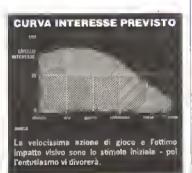
SI dice che i classici siano imbattibili, e una volta visto Dalasform se iene d'accor do anche voi. Dalasform e uno dei migliori sparatutto che abbia mai giocato. Basalo su un'idea liita e ittrila è una via di mezzo. Ira Stargale, Dropzone e Delender, come azione di gioco e design.

Tairto per l'infrescarvi la memoria, come se ce ne fosse bisogno, vi imbaritate in una missione di salvataggio, in ogni livello ci sono otto bozzoli che rotolano sulla superficie del piane la Dovrete alzarvi in volo e riportarti alla base, lacile da individuare per la sua grande antenna radio. È fin qui nulla di difficile, l'unico problema è che non sele i soli a voler raccogliere i bozzoli. Anche un esercito nemico di alteri è sulle loro tracce, così vi loccherà distruggerio.

Mentre shecciate sul paesaggio lunare a scorimento orizzontale vi imbattete in nemici di vario genere: ci sono le truppe regolari, non motto diverse dal vecchio Space Invaders, che volteggiano per un po', sparando di Tanto in tanto qualche tiro a casaccio verso di voi. Ogni tanto ne viene giù uno e raccogite un bozzolo. Dovete eliminarte, facendo però altenzione a non colpire il bozzolo. Vi sono poi altri alieni a boido di un'astronave che spara veloce, gi uppi di alieni che pendono dall'alto è piccoli diamanti che, se colpiti, si traslormano in tre missiti teleguidab.

Ma il vero pencolo è rappresentato dalle astronavi madile. Possono essere (a) una flotta di velocissime astronavi luminose che si mnovono in formazione e sparano all'impazzala, oppure (b) nna grande piovra a cui dovete eliminare i terracoli pezzo per pezzo, o ancora (c) un enorme teschio che richiede non pochi colori per essere abbattuto.

A prima vista, Datastorm é nn gioco che a molit di voi sembrerà di aver già giocalo, eppuie non mancherà di appassionarvi. Ecco il segreto di tutti i giochi classici: essere incredibilmente avvincenti, qualità che la difetto a mollisserii giochi di oggi. Datastorm è così semplice da giocare che è lacile appassionaisi ma e molito difficile staccaisi dallo schemo.



# VERSIONE AMIGA

Superbal Ottimo l'impatto visivo ben realizzate la gratica e incredibile la schermata di garine over la vostira astronaive si brova su una collinetta e fin qui nierrie di sittaordintario ima diatro il motore che una parete l'elimina che rende distorti gli oggetti sulla parete lettinosiante il sonoro è eccellente e si gioca alla norande.

GRAFICA B FATTORE GI J AUGIO B FATTORE GIOCO 9 K-VOTO 870

PIANO OELLE USCITE

AMIGA prezzo n.c IMMINENTE



# PROVE SU SCHERMO



# **SLEEPING GODS LIE**

# È meglio che la ENTERTAINMENT INTERNATIONAL continui a dormire?

mondi in 30 in soggethva se ne sono già visti di lutti ritipi, pei questo Sieeping Gods Lie è un poi una defusione. In compenso, è nno dei grochi più realistici nel sno genere: grazie ad un'intelligențe alternanza di vettori e vettori pieni dove servono Imee rette, ed un'ingegnosa espansione degli spole e routine di movimento altrove, la Electraware ha realizzalo un gioco che, come minimo, non passa mosservalo.

Una crisi scoppiala nello stato di Tessera foinisce la scenario per le immagini fantastiche. I raccolti sono scarsi, una Terribile epidemia ha colorto di paese. C'è solo una cosa che puo salvare il mondo: il dio dormiente N'Gnii che, a quanto si dice, sia sonnecchiando da qualche parte nei din-

Qui ci sono almostere da Weird Dreams. Ricordalevi cho per procedere dovrete assolutamento collaborare con i personagal del gioco.

# **VERSIONE ST**

La grafica, devvero molto pracevole, realizzata in modo ingegnoso è una giora per gli occhi. Purtroppo l'azione di gioco non è all'altezza delle immagini Tutto sommato è un programma deludente

OBAFICA 9 FATTORE OF 6 AUGIG 7 FATTORE GIOCO 5 K-VOTO 691

torni. Dovele trovarlo, ma non e proprio un gioco da ragazzi dalo che non sapete dove si trovi e che. visir i tempi che corrono, avete un sacco di nemici.

All'inizio del gioco vi li ovale a casa vostra. C'e un quadro appeso al muro, sul pavimento c'è un sacco pieno di ciotteli e una ciolola di coccio (vi conviene raccogliere quer ciottoli - saranno queste mlatti le vostre armi). Delle due porte, quella verso noid e aperta, mentre quella verso sud é chiusa. Tutto quello che sapete è che da qualche parte a nord c'è un eremila che vi foinirà il primo indizio per localizzare N'Gnii.

Come ho già detto, la grafica è davvero realisbca. Tutte le porte, le stanze, i percorsi stradali. insomma lutti gli oggetti squadrali sono composti da vettori. Tutti gli allii oggetti appaiono sullo scheimo come sprile solidi che si espandono e ruolano su se siessi per adattarsi di volta in volta all'ambiente in 30; persino il quadro appeso al muro appaie distorio se lo si osserva da angolazioni diverse.

Purtroppo però il gioco e noioso, a volle addiritura impossibile da giocare. La morte arriva subilo e spesso e volentieri non si pno lar niente per impedirlo. I bando vi attaccano da ogni lalo e, non si capisce bene il peiché, riescono a colpirvi e a danneggiarvi ancor pirma che nuscrale ad avvis-Tarli. Contro questa masnada le vostre pietre nonservono a mollo. Una bella inginstizia, non vi pare?

in Steeping Gods Lie ci sono anche Jioppi momenti in cui ve ne state praticamente con le mani in mano. Parecchie volte vi nirovale a vagare senza meta per Tessera, nell'attesa che succeda qualcosa o che arrivi qualcuno. È un vero peccato, perché con un pizzico di programmazione in più e discostandosi leggermente dall'arcade per avvicinaisi al gioco di ruolo, Sleeping Gods Lie avrebbe poblio essere un successo strabiliante. Cosi com'è, non è né came né pesce.



Credo che sila cercando di dirrol qual-

ATARI ST	prezzo n.c.	USCITO
AMIGA	prezzo n c.	IMMINENTE
IBM PC	prezzo n.c.	IMMINENTE
Ne	on sono previste altre	versioni



# FORGOTTEN WORLDS

La US GOLD prende la multi-direzione giusta

QUANDO poco tempo fa la US Gold ha anninciato l'uscita della sua ultima conversione aicade, probabilmente nessuno è stato colto di sorpresa. Forgotten Worlds aveva già riscosso · a ragion vedula · un grande successo nelle sale giochi di tutto il mondo, grazie alla sua stupenda grafica, all'opzione simultanea per due giocalori le, diciamolo, tra i coin-op quelli per più giocalori simultanei sono un successo in partenza) ed a ni eccezionale sistema di comando. Per fortuna la US Gold non si è limitata a rendere giustana al gioco ma ne ha presentato una conversione quasi perfetta,

L'idea alla base di Forgotten Worlds è l'anto per cambiarel) quella di liberare l'universo da essen Terribilmente malvagi..., un'orda dietro l'altra di alieni che calano in picchiala contro di voi. Non è certo una battaglia ad armi pari! Ci sono però un paio di belle fancinile, dei piacevoli strandi a scorrimento ed un sacco di danni. Wow!

La cosa più insolita di Forgotten Worlds è il sistema di comando. Nel com-op originale il giocatore, oltre a potersi spostare in otto direzioni, indipendentemente dalla direzione in cui si stava muovendo, come in likari Warriors. Per quanto nguardo l'hardware, il giocatore



Le nuvoie vi isscisno capiro che
siote verso la
fine: li quarto liveito è ii regno di
Bios. State d'almi
e continuate a
spararo perchè
te creeture nemicha saranno
sampro più difficiti da eliminere
e poi... arrivs lo
scontre finsie.

aveva a disposizione un joystick a rolazione e un pulsante di fuoco, Ora, chiunque losse sialo incaricato dalla US Gold di realizzare la conversione, non sarebbe nuscrio sicuramente a convertire quell'idea, a meno di non ricorrere ad ni joystick speciale.

Sembrano esserci, infatti, solo due modi di convertirlo. Il primo, e il più ovvio, è quello di usare due fasti della fastiera, rischiando però di rendere il gioco un po' troppo complicato.

Cost la US Gold ha deciso di rendere il gioco interamente comandato bramile joysbok. Adesso, premendo appena il pulsante di luoco parte una raffica di projettii (o qualcos'altio, a seconda dell'arma che state usando in quel momento), ma tenendolo premuto e manovrando il joysbok a destra e a sinistra farete ruotare il vostro uomo. Questo tipo di comando però crea anche dei problemi, Tanto pei cominciare i joysbok a linoco automalico sono fuori causa.



Questo drago che sputa materiale infuocato è uno dei mostri di fine ilvello. Se riuscirete a supererio potrete acquistare nuove armi.



Quei miseili eono potonti. Provate ad evitarit e a prendere i namici alle spelle .



Così eccerchisti non è facile siuggire si coipi. Meno male che non siste eoi...

# PROVE SU SCHERMO





Eccoli nel pieno della loro aggressiva bellezza, i due eroi pronti a sfidare le creature di Bios

E poi bisogna stare molto attenti quando ci si muove: kiifatti è facilissimo ruotare inavvertitamente il joystick mentre si sta distruggendo una flotta in avvicinamento,

In diversi momenti nei vari livelli spunteranno fuon dal terreno dei negozi. Entrateci al volo: una bella ragazza cercherà di vendervi delle armi, La quantilà che potrele acquistarne dipenderà dal numero di alieni che avrete eliminato. Non è che un'elementare transazione finanziaria. Tra le armi mi vendita potrete trovare dai laser superpotenti ad un multiplo che vola dove volate voi e spara nella direzione in cui sparate.

Praticamente è tutto qui. Quando lo giocate, Forgotten Worlds non offre davvero nienle di nuovo. Ma poi, perché dovrebbe? Dopo tutto è divertentissimo ed è questo che conta.



Bios nella sua apparizione iniziste. Una diabolica risata vi lascia capire che cosa vi aspetta.

# VERSIONE AMIGA

Lo scorrimento in parallasse a tutto echermo e gli sprite hi-res d'anno un tocco de coin-op al gioco. Sil effetti sonon sono nella media e funzionali ed adatti al gioco. Piacevole è la colonna sonora i comandi sono un poi troppo sensibili e vi può capitare di azionarii inavvertizamente. A parte questo, l'azione è li renetica e il gioco è tembilmente avvincente.

GRAFICA 9 FATTORE OI 7 AUDIO 7 FATTORE GIOCO 2 K.VOTO 887

# VERSIONE AMSTRAO

Gli sprite hanno una buona definizione anche se i comandi non sono immediati. Pochi gli affetti, nello standard della macchina

GRAFICA 5 FATTORE 01 7 AUDIO 3 FATTORE GIOCD 1 K-VOTO 798

# VERSIONE ATARI ST

L'Arc Dev. he latto un ottimo lavoro. La US Goid può andar fiera per questa convernione. La versione per St è l'eggermente Infentiore a quella per Amiga nella grafica e nel sonoro. Per il resto à uguale.

GRAFICA 8 FATTORE QI 7 AUDIO 6 FATTORE GIOCD 2 K-VOTO 885

PIANO DELLE USCITE						
ATARI ST	L29000d	USCITO				
AMIGA	L25000d	USCITO				
SPEC 128	L15000c · L15000d	USCITO				
AMSTRAD	L15000	USCITO				
C64/128	L15000c+L15000d	USCITO				
IBM PC	prezzo n.c.	IMMINENTE				



# WICKED

# II fast breeder? dell'ACTIVISION

penso proprio cha il PMRC (il comitato statunitanse per la censura, nolo per il suo odio per la musica Tock) avrà dei problami con questo gioco. È come un tuffo nal mondo dall'occu'ro! Wicked a cosiii strano, ha persino una tavota da medium come sistema di accesso alla labella dei record!

Prima alavala un soldato, uno dal gualilari più valorosi mai visti sulla faccia della Terra. Ma ora non lo siala più: siela passati a miglior vita Non siale che un'anima smaliila cha vaga rial vuoto infinito.

Ma che succade? Il dio-sola vi chiama. Lo Zodiaco è prombato nel caos. Il Male si e impossassato dei dodici segni, Sta a voi antraia nella costallazioni dei Pesci a del Sagittario e libararie dalla prasenza del Male, diffondendo la bonta, la gantibazza e suruli smancaria.

Innanzitutto dovela scagliara quala costallaziona voleta 'punficara' Per vincara dovele conquistare il dodicesimo sagno, il Sagittario. Poteta scagliara fra tre segni, i fre immadiatamenta successimi all'ultimo da voi conquistato. A questo punto vi troverete di Tronta una mappa della costettaziona del segno in cui selle. Tie dalla satvara. Cliccata col puntatore su una di loro a vial

Probabilmanta la miglior definizione del gioco à una rapidissima gara alla pidilarazione. Sia voi di bena) che il vostro avvarsario computarizzalo di mala) disponeta di diversi PORTALI, rossi i vostri e biu i suoi, da cui fuoriascono delle SPORE. Sono quasta SPORE che originano la PROLIFERAZIONE. Per aumantara questa PROLIFERAZIONE dovata raccogliara le SPORE a faria cadare sulla PROLIFERAZIONE già esistente. Dovele poi aliminare la PROLIFERAZIONE del mala par consentira alla vostra di aspandarsi, con l'obiettivo finale di ricopiria infaramanta i PORTALI del male per liberare finalmente la stalla dalla sua prasenza. Il mala cercherà di fara attrettanto con voi.

Una volta ogni giorno a ogni notte appare una carla dai l'arocchi e fa cadere un gattone, cha può essere buono o cattivo a saconda della carla e può i appresentara una vita supplementara per voi o una crascita della proliferazione per il vostro avvarsario. Lavorate d'infunto ed esaminata la carla prima di l'accogliere qualsiasi cosa.

Un'idea felice, graziosa, carina e un po' Invola, ma tutto sommato onginale. Ela orat. Del resto non c'è da slupirsi, visto che il gioco à della Bynary Vision, gli stessi autori di Zoids e Tha Fourth Protocol.

Wicked è dagno del suo nome anche par la immagini a il sonoro. In alcuni punti la grafica a davvero stupelacanta. La sequenza di apertura, in cui il sola tramonia diatro la parola Wicked, formata da lettare composte di pietre, ricorda motto un paasaggio di Stonehange. Poi c'à l'Occhio dall'infinito, dova decidela per quala costallazione volete combattere; l'occhio è in continuo mevimento, le rosse vene pulsano, e ogni lanto scenda silenziosa una lacrima di sangne. Anche la saquanza di chiusura in cui il sangua scende dall'allo dello scharmo è davvero straordinatia. Una

vera bombal

Un gioco brillanta, originata, avvincente, ma soprattutto bizzarro. Provare per credera.



La facile azione di gloco appassiona affinizio, ma come tutte le ideo semplici il divertimento si esaurisce in fretta.

PIANO DELLE USCITE						
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE				
AMIGA	L49000d	IMMINENTE				
Sono previste altra versioni						



Siete in teeta, a gludicere dello mecchie estese di giallo e di roseo. Ma le sorti possono teclimente cambiere. Ecco eorgere la luma...



VI ricorda Carrie? Pere che sie ora di elzarsi.



Ve l'evovo detto doi rischio. È vostro li sangue quello che scorre sullo echermo.

### **VERSIONE ST**

Immagini identiche alla versione Amiga e un livello di giocabilita altrettanto biono. Costatto aggiingere? Compratelo subito!

GRAFICA 8 FATTORE Q1 7
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8
K-VOTO 837

### **VERSIONE AMIGA**

Le immagini grandiose e la suggestiva colonna sonora composta da Richard Joseph fautore della musica della maggior parte dei moli della Palace) tendono Il gioco irresistibile. La giocabilità è solo una marcia in più. Non polete farvelo scappare.

GRAFICA B FATTORE QI 7
AUDIO 8 FATTORE CIOCO 8
K-VOTO 837

# ABRAMS BATTLE TANK

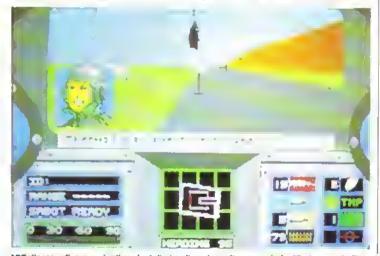
#### L'ELECTRONIC ARTS in Europa

quasio simulatore di mezzi corazzati, la Garmania Occidantale è stala invasa dall'Uniona Sovietica durante la Tarza Guerra Mondiale, Fortunalamenta, gli americani vi hanno dastinato al comando di un cario armato Abrams M1, per prolaggare la demociazia, la libertà di scalta a l'autodeterminazione dai paesi liberi combattendo in prima linaa contro l'orrando mostro comunista.

Il gioco compranda otto scenari, che possono assara giocati singolarmanta o di seguilo, in modo da raalizzara una campagna vera a propiria. In ogni scenario bisogna conquistara un obrattivo prima di rillomare alla base per il rapporto, ma grazia al cialo non cir sono limiti di l'ampo.

Il carro armalo ha quattro posti di controlio; la guida, il cannona, la mitragliatrici, e la cupola (mettendo la Tasta fuori dal buco in alto). La munizioni si limitano a tra lipi di prorattii che dovale selazionare a saconda del bersaglio da colpire: ad attrazione Terminala la munizioni, e se cie bisogno di riparazioni, dovete tornare alla base per informimenti,

Il carro armalo si guida abbasianza facilmenia. Dalla posizione di guida potala sposiara i comandi sulla torretta schiacciando



ABT dispons di una serie di opzioni di visualizzazione, il psesaggie in 3D visne periedicamente ceperte da ritratti di altri soldati, ma per vedere il passaggio circostante vi bestarà esservare la finestia di visiona e sisare la Issia e guardare fueri dalla cupola.

#### KINGS OF THE BEACH

Electronic Arts, versione recensita: PC. L.69000

Sinjin Smith e Randy Stokolos forse non sono famosi qui da noi, ma sulle spiagge della California sono dagli aroi: d'altro canto, chi non lo è? Si tratta comunque dai dua migliori giocatori di 'beach volley', che hanno imprastato i loro nomi a questa simulazione di gioco della EA.

In questo topo di pallavolto ci sono soltanto due giocatori per squadra; quindi, in questo compular gioco, voi ne controllata uno mentre il computar controlla gli altri tre (ma volendo, polate giocare in coppra o contro un amico). Prima dell'inizio dalla partita, o del torneo formatto da 15 incontri, potele esercitarvi sulla fra mosse principal dal gioco - baltuta, sarvizio, e schiacciata.

Nel complesso, KOTB ha lo slesso problama

di quasi tutti i simulaton di giochi con la palla: la prospettiva renda difficile vedere dove andià a finita (l'ombra riflessa per terra vi aiuta leggarimente, ma non più di l'anto), in modo da essere promi a riceveria. Talvolta, il computer vi da una mano piazzando il vostro giocalore nalla posiziona giusta, a condizione cha si trovi perlomano nelle vicimanze, in questo caso, doveta sollanto concentrarvi per colpire la palla al momento opportuno.

Nonostante questo aiuto, troverale difficile grocare a KOTB con continuità, Probabilmante, è meglio che vi si crmanlino gli appassionab di questo sport.

#### VERSIONE PC

Ottima in EGA, mediocre ma giocabile in CGA Veloce, fluida, e piacavole, Gli affetti sonori - sorpresa, sorpresa- non sono nulla di speciale, però risultano certamente adeguan. Battie Tank è divertente ma oli manca un oci di varietti

GRAFICA 8 FATTORE QI 5
AUDIO 3 FATTORE GIOCO 7
K-VOTO 735

PIANO DELLE USCITE

IBM PC L59000d USCITO

Non sono previste altre versioni



un bottona: così, sa volata vedere che cosa succede alle vostre spalle mantra stata guidando, basta che piermate questo l'asto a l'accrata ruolara la Torretta. Riportando i comandi nalla posizione iniziala, la Lorretta continuerà a gii aia finchè non l'aviata farimata. Ancha affrontara il namico non è un'impresa molto ai dua, porché disponata di un sistama TADS, di un iconoscopio termico a di aftre cose dal ganere. Tuttavia la sua supenorità numerica è così coliaccianta, da l'arvi rilorinara alla base per la inparazioni almano una volta in ogni scanano.

longevo.

Abrams Battle Tank è presantalo a congagnalo bane. La commutaziona tra uno schermo a l'altro à lanta, ma per il resto il gioco nsulla molto valoca. Sfortunalamanta, non cuo uno molto tempo per compiatara gir scenari, ma la possibilità di cambiare il livallo di difficoltà vi l'arrà impegnati par nn po'.



KOTB - riservate agri appassionati di parlavole,

ORAFICA 7 FATTORE QL 3 AUDIO 6 FATTORE GIGCO 5 K-VOTO 519

# H.A.T.E.

LA GREMLIN sferra un'attacco su due fronti

COSTA Panayı lorse non è un nome familiare a molta persone, ma lutu i propnetari dello Spectrum hanno probabilmenta uno dei suor grochi nella loro collezione. I suor successi, Highway Encounter, Alien Encounter a Tornado Low Level, pubblicati per la Vortax Software, hanno lascialo il segno sulla scena dello ZX.

Panayi è ritornato allo scorrimento diagonale, usalo con ottimi risultati nei giochi precedenti, e micoi poi andovi gran parte di Zaxxon ha realizzato H.A.T.E. Hoshle All Terram

Il giocalore controlle, e last alterne, un caccia stellare che vola a bassa quota e un carro armalo, guidandoli attraverso dei paesaggi geometrici a scormento continuo. Entrambi i vercoli subiscono costantemente l'attacco di una schiera di mezzi alieni, ma sono armati, e il carro ermalo ha ancha un utile dispositivo di lancio dei i missili.

Lo scopo di ogni livello è raccogliere le cellula di plasma dai bacalli distruggendo il loro rivestimento esterno. Ogni cellula così conquistata diventa una "vita extra" che, se siele coloriti dal nemico, viene distrutta al posto del mezzo che stela guidando. Il numero di cellule che nus-

#### **VERSIONE AMSTRAO**

Uhm. Veloce e colorata - presenta tutte le carattenstiche dello Spectrum, ma utilizza poco quelle dell'Amstrad, decisamente migliori. Lis Germini e la Vortex dimostrano ancora una votta che la loro grafica Indimensionale funziona bene su queste macchine a Boti, ma possono fare la stessa cosa per l'Amiga e (IST).

GRAFICA 6 FATTORE GI 2 AUDIO 4 FATTORE GIOCO 7 K. VOTO 635 PAUSE!

SEORI SEO
HIGH SEO

Orafica 3D spiendide - come seitanto la Vortez sa fare

cite a trarie in salvo delermma la quantità di veicoli a vostra disposizione nel livallo successivo. In questo modo modo, se venite sconfitto in uno der susseguenti paesaggi, la missione riparte dall'ultimo livello in cui avevale veicoli extra. I livelli de conquistare sono 30, suddivisi mitre fasi. Quando la missione fellisce, il gioco ncomincia dall'inizio della lase in cui vi trova-

L'idea e la raalizzazione dal gioco sono estremamente sconlete ma H.A.T.E. riesce ugualmente a presentars come uno sparetutto di quelità. Comunque, il sistema di vile-per-livello significa che le partile possono durare per delle ore e può rendare il gioco molto ripetilivo, con i livelli che vengono rigiocati mi continuazione.

#### VERSIONE SPECTRUM

L'area di gioco monociomatica scorre come il velluto. Tutti i vescoli sono dettaghati deliziosamente, con aliem enimati e ombre Healistiche per tutto il gioco. Tuttavia il caricamento singolo non è adallo al processore sonoro della serie "+" e gli effetti sonori soddisfano solo I nostalgici.

GRAFICA 7 FATTORE Q1 2 AUDIO 2 FATTORE GIOCO 7 K-VOTO 643

# CURVA INTERESSE PRÉVISTO DOCUMENTO DE LA COMPANION DE LA COMP

PIANO OELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo no	IMMINENTE
AMIGA	prezzo no	IMMINENTE
SPEC 128	L15000c+L15000d	USCITO
AMSTRAD	£15000c · L15000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	MMINENTE

### TOM AND JERRY

Magic Bytes, versione recensita: Amiga, prezzo L29000d

Le buffonale di questa coppia di certoni animeb hanno entusiasmalo e divertito i bambini e gli adulti di tutto il mondo per anni e adesso, grazze alla Magic Bytes, potele dilettarii con il gioco.

Interpretate Jerry e dovete correre in giro per la casa di Tom raccogliendo der grossi pezzi di formeggio nascosti in diversi angolfin, per passara poi in un'altra stanza, attreversando una delle vostre tane. Prendera alcuni pezzi di formaggio - ad esempio quelli in cime alla libreria - può risultare particolarmenta insidioso per un topolino, ma potele alutarvi saltando su alcuni mobili. Por, c'è Tom, che naturalmente si aggire furtivo in cerca della preda. Se il gatto riesce a colpini, in la ruzzolare per terra. A questo punto avete un secondo per scappare, attrimento Tom vi aggianta e il vostro limite di lampo è

ndotto di 30 se-condi. Pei difendarvi potete prendere dagli oggetti, come dei vasi e delle palle da bowling, lasciandoli cedere su Tom prima che riesca ad acchiepparvi.

Infilandovi in una tana entrete in un sotto-gioco, dove correndo su una strede e scorrimento continuo e carcendo di avitare le bombe dovete raccogliere der pezzi di formaggio.

Dire che Tom e Jarry è completamente ingiocabile non serebbe bello, ma secondo noi questa affermazione non si discosta poi molto dalla verità. Gii appassionati di T&J di tutto il mondo crimerranno molto male nel constatare che l'opportunità di realizzare un computer gioco besalo sulla leggandana sena di cartoni animab, sambreiebbe, è miseramente latità.



Tom e Jerry : poce divertente, poce glocabilità, poco valore.

ORAFICA 4 FATTORE OI 1
AUGIO 4 FATTORE GIOCO 1
K:VOTO 179

PROVE SU SCHERMO

# SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

La GREMLIN dà gas alla giocabilità

You went too fast and fell off.... Lose 6 secs

Per portare la motocicletta in queste condisioni, bisogna saperia tenere. Ricordatevi: sui dossi, andate piano,

FINALMENTE qualcosa di buono. Era da un poi che la Gremlin non produceva qualcosa che valesse la pena; anzi, era parecchio che non produceva nulla di decente. Sembrava che lo facessero apposta. Anche prodotti come FOFT o Paranoia Comptex, che promettevano bene, all atto pratico sono stati dei l'allimenti. Ma, linalmente, rimboccatesi le maniche, alla Grembin hanno l'ealizzato un gioco che è alla altezza di quelli degli alli produttori. Super Scramble Simulator (SSS) e davvero eccellente.

SSS non oftre nulla di nnovo alla siona dei computer grochi. Non ha storia, trama, violenza, sesso, messaggi politici e nen è nemmeno um groco su licenza. È allora a che groco sta grocando la Gremin? Beh, invece di "gontiarlo" a luria di pubblicità, si sono preoccupati di rendello divertente e giocabile, senza stare a dire a lutti quanto sarebbe stato stupendo.

L'idea è elementare, Salite srilla moto e cercate di completare nove circuitri fuoristrada. Le difficeltà sono crescenti ed il tempo a disposizione sempre minore. Tutto qui. Sembra un po noroso, vero?

Ma, ovviamente, non lo é. Il piatto princi-



Ce la farete a sallare quai CINQUI bidoni.

pale è il diverimento, seguilo da una porzione enorme di giocabilità e da un abbondante conlorno di dettagli. Anche se va classificato come simulazione, non lo è lino in londo: l'accento è posto pin sulla gnida che non sul lunzionamento della macchina, sapete cosa intendo dire, vero?, lenere i giri giusti quando si scala una salita, i allentare nei tratti rocciosi o cen dossi, ecc.

La vedula è laterale, come in Kickslart, ma c'e dell'altro: proprio sotto la tinestra principale, froviamo una vista in pianta del percorso. E, affrontando i tracciati progressivamente più difficili, gli ostacoli non sono più solo al centro della pista; non c'è più nulla da, aggirare e, come nello sialom, crascuna curva sattata comporta nna penalità in termini di tempo.

Non sará il gioco più ispirato che ci sia e, probabilmente, nemmeno il più dirginale, ma chi se ne fiega, quando il gioco e così divertente?

Coraggio, fatevi un giro!



Gli larete un bel buco al parabrezza! Beh, così impara a guidare un maggiolino.

#### VERSIONE SPECTRUM

Su un sistema monociomanco, il gioco non ta una grande impressione. Uno spirte grosso, ben animalo e detragilaro si staglia su uno sfondo che scorre come il velluto. La risposta ai controlli è pronta e si ha un ottima sensazione a giocarlo. Provaleto:

GRAFICA 9 FATTORE QI 8
AUGIO 7 FATTORE GIOCO 8
K. VOTO 830

ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	HMMINENTE
SPECTRUM	L15000c - L15000d	USCITO
AMSTRAD	L15000c • L15000d	IMMINENTE
C64/128	L15000c - L15000d	IMMINENTE



PROVE SU SCHERMO

# 688 ATTACK SUB

### La ELECTRONIC ARTS a quota periscopio...

I SOTTOMARINI da un miliar do di dollari non sono del giocattoli, e la vita a bordo di un qualsiasi sommergibile a propulsione nucleare può essere monotona anche in tempo di guerra, il che rende dubbiosi se vale la pena di faine delle simulazioni.

Diversamente dalle altre simulazioni di valo/combattimento, dove l'azione è veloce e violenta fin quelle buone, per lo meno), quelle di sottomarino sono tutte tatitica, copertura e intuizione delle mosse del nemico. Come si slugge ad un caccialorpedimere armato di siluri autocercanti che ha individualo con precisione la nostra posizione, specie se è più veloce di noi?

Non è facile, ma è fattibile. Riuscirci dà un senso di sollievo e di soddisfazione che non si trova in alcun altro tipo di simulazione, ed è in questo che sta il bello.

688 Attack Sub è basalo su un sottemano Classe Los Angeles (ma, come alternativa, si può optare per un classe Alpha sovietico) con 10 missioni già programmale. Una volla scelta la missione, e se essere il comandante americano o quello sovietico, vi si presenta la schermala principale: uno scorcio di vila quotidiana a 500 metri sotto il livello del mare.

Da questa schermata si passa, poi, alte altre sezioni del sottomarino, (sala lancio, plancia, periscopio e così via) e tutto il gioco ha luogo passando da una all'altra, a seconda dei dati che si i icevono.

Le missioni sono piuttoslo vane e di difficollà crescente, anche se l'aspetto politico è questionabile. Tutti gli aspetti del gioco sono bene bilanciati. Azione e suspense ne lanno una delle miglioti simulazioni nel suo genere.

Giocarlo da soli è già bello, ma contro un altro avversario, via modem, è addirittura eccezionale. Ma anche con l'aggiunta di questa opzione non sarà attraente per gli amanti degli spiratito.

CURVA INTERESSE PREVISTO

INTERESSE

Resta un'ora pai familiarizzarii con i comandi, ma sara difficile combattere il nemico senza avere impaiato le manovre di basa. È solo allora cha il divertimento inizia davvero, e può durare per mesi.



### QUALE STANDARD PER IL PC

Le case di software che scrivono glochi per il PC hanno un problema. Quale standatd grafico devono considerare? Tutti hanno il CGA, ma non è che impressioni granche nel settore dei colon su schermo; l'EGA è meglio, ed è ormai lo standard nel mercato americano, ma pochi giocatori italiani hanno montata la scheda sul loro computer; lo standard VGA è Il massimo, ma chi può permettersi di spendere lutti quel soldi per una scheda VGA e per un monitor hi-res? L'EA ha deciso di produrre 688 per lutti gli standard - sarebbe bello se altre case di sottware cominciassero a seguiria. Prima si riuscità a guidare il mercato verso lo standard EGA ed ottre, meglio è...



Attack Sub in CGA per le masse .



La grafica VGA per i pochi che ce l'hanno.

### THE MUNCHER

#### ■ Gremlin, versione recensita C64, L15000c • L15000d

Ritorna, Chuck, ntoma... Non ci sono molti giochi basah su personaggi della pubblicità, specialmente su quelli della pubblicità di caramette. Questo è basalo su Muncher, il protagonistà della campagna pubblicitaria delle Chewits (delle caramette, appunto, n.d.r.), un mostro che 'divora furtro quello che incontra sul suo cammino', ben noto ai bambini inglesi.

L'azione ha luogo in Giappone, dove alcuni scienziati hanno rubalo le uova del Munchei (che siete voi), il quale per riaverle demolità strade ed edifici, divoretà essen umani e cosi via, perché il mondo intero sappia quanto poco ha gradito la cosa, almeno finche non le avrà i trovale e le avrà portate in un deposito di scolle radioattive, dove potranno schiudersi (e dandovi vite supplementari). Giustamente, ai giapponesi, l'idea che quella montagna di came se ne vada in giro distruggendo i loto bei palazzi e divorando cittadini non va affatto a genio, ragione per cui fanno intervenire le foro forze armale. Ed ecco che carn airmati, elicotteri e paracadutisti gli sparano addosso, e ogni colpo a segno induce le sue limitale i iserve di energia, a meno che no nesca a mangiarseli.

The Muncher dimostra che non sono necessari né un manuale di 100 pagine, né una 'completa anmazione frontale' per realizzare un bel gioco. E' divertente, specie per i giovanissimi e, se anche può sembrare datato, quello che gli manca in onginalità è compensato dal divertimento che offre e dalla bella presentazione.



Mangia, mastica, ecc.

GRAFICA 7 FATTORE 01 2 AUDIO 5 FATTORE GIOCO 7 K-VOTO 650

# RAFFLES

#### L'esordio in 3D isometrico a 16-bit della EDGE

LADRO, gentiliomo, parenle povero del più noto collega francese Arsenio Lupin, Reffles è, alle origni, un sotto-prodotto della letteratura gialle d'oltremanica. Le allinità del personaggio con il protagonista di questo gioco si termano però, oltre al nome, soltanto alla rispettabile professione esercitata: quella di esperto in furti con destrezza nelle dimore altrui.

Reffles, il videogame, è la riedizione di Inside Outing, un clessico del genere con grafica 3D isometrica. La storia parla di un ladro mtrappolato in nna casa degli orrori da una vecchie megera con il compito di recuperare sedici preziose gemme nascoste ner postr più impensabili dal di lei marilo, gia' delunto ma sadicamente maldisposto a privarsi dei giotelli anche da morto.In concreto stramo parlendo di un'avventura dinamice tra le più classiche, in cui l'ambiente è rappresentelo dalle stanze della casa, viste dall'alto in perfetta assonometria e percorse dal nostro prolegonista e rappresentante su video, un giovanotto m jeens e maglione a strisce, alla ricerca delle gemme da riportere ella vecchiaccia. Come trame siamo già alla segre dell'ovvio, ma anche il resto non scherze.

Per dare un po' dr sale alla ricerca sono stati cost inventati ostacoli migrado di rendere la partite un po' più intrigante, Lo scopo è assotto da una serie di animali surdimensionali che scorezzano per la case e non esitano, micaso di contatto ravvicinato, a privare il nostro eroe delle linta vitale che gli è indispensabile per portare a terrime l'impresa. Si tratte di ridicoli cananni da venti chif (quell' che fanno CCI-IOOPP) e di topi che potrebbero mangiasi tranquillamente il miglior gatto del vostro cottile, residui di qualche espenimento con il proco-



Raffice Inizia
la sua ricerce
nell'elrio dell'
ebilaziona.
Tra poco ferenno le loro
comparsa
lopi giganti,
malalini e volattii.

lo chimico della simpetice buonanima cui accennavemo sopia.

Non vi slate strappando r capelli dall'entusiasmo? Neenche nor, specie dopo avere iniziato una partila. Raffles, guidalo da joystick o da tastiere, vaga pei le stanze delle casa, peraltro ben disegnale e curate ner particolan, con le naturalezze di un robol a chi manca qualche mgianaggio, e in quell'embiente si trova a suo agio come la loto di Gullit su une bandiera interisle. Per trovaie le gemme deve mettere a sogguadro tutte le camere, spostando mobili, suppellettili, e cercando, naturalmente, nascondigli segreti. Può portare con se' un oggetto per volta, che potrà essergli man mano utile per superare i trabocchetti del gioco. La vecchra lo aspetla al primo piano, e davanti ai suoi piedi deve riporre le gemme di volta in volta conquistate dopo aspre lotte con r volatilir e r roditori assassmi, La sostanze del gioco è lutta qui, e per trovare qualche aftro

stimolo dovremmo cominciare ad inventere. Meglio dunque termarsi e mandarvi direttamente alle conclusioni.

Raffles è un arcade-adventure che sembra concepito ad uso esclusivo dei giovani elle prime armi, non solo nei grochi di questo genere ma anche con i computer in generale, e francamente questa categoria di utenti è l'unice a cui Reffles può dere qualche brivido.

#### PIANO DELLE USCITE

AMIGA L42000d USCITO
ATARI ST prezzo n.c. USCITO

#### **VERSIONE AMIGA**

La classica grafica isometrica è resa bone anche se la potenza del fa-bit non è nuscita au aggiungere niente di più di quello che potete vedere su uno Spectrum. Oualiche particolare come fanimazione a gli oggetti che cadono e che non si rompono potevano essere resi meglio. Gli indovinelli sono anche canni e togici ma qualiche volta diventano liritanti il sonoro non e rivente di particolare.

GRAFICA 7 FATTORE 01 7 AUDIO 3 FATTORE 010C0 5 K-VOTO 520



"Ehl, ricordati che sei un ledro gentifuomo. Scendi subfio del tavolo da billerdo..."



Recensiamo due titoli per il PC Engine per darvi un'idea di quello che verrà.

# **WORLD COURT TENNIS**

#### Uno smash vincente per il PC Engine

WORLD Court Tennis è la migliore simulazione di Tennis in assoluto, per qualsiasi tipo di macchina. La grafica e il suono non sono niente di speciale, ma la giocabilità è impareggiabile. Come se ció non bastasse, ben quattro igrocalori possono partecipare sia agli incontri singofi, che a quelli doppi.

Un'ottimo aspetto di questo gioco è che rispecchia appieno la realtà - potete lare futto quello che avviene normalmente in una vera partita di termis: i in corti e i pallonetti, i backspin e i l'opspin, r passanti incrociali e i timi in prefondità, le schiacciale e le volèe. Anche per il servizio vale la slessa cosa: potete dare alla palla l'effetto a destra o a sinisti a, lanciaria a fondo campo, colpirla violentemente con rapidità, e, addintitura, sconcertare l'avversano con un servizio deviato.

Tutto do può sembrare un poi complicato, ma r comandi dr WCT sono eccezionali e, dopo un paro di partile, riuscriele ad effettuare facilmente qualunque tro.

Anche la presentazione su scheimo è eccellente. All'inzio della partifa i giocatori scelgono un personaggio. Ognuno ha caratteristiche diverse. Ad esempio, un personaggio effettua molto bene i servazi ma è scarso nel rovescio, mentre ad un'altro nescono facili il diritto e il servazio, ma e fermo sulle gambe. La scella dei personaggi e vasta e nusci iele senza diubbio a trovaine uno che si adatta al vostro stille di proco. Praticamente, la visione del campo è completa come se vi trovaste sulla linea di fondo, nonostante un leggero scorrimento dello schermo che serve a mantenere la palla in posizione certifate. La cosa puo sembiare un poi stiana, ma funziona a meraviglia dando quasi l'impressione di assistere a una partita trasmessa per televisione.

Il gioco si atbene strettamente alle regole del lennis, con i cambi di campo, i colpi mulli, e rinet. C'è perfino uno schermo che vi mostia la percentivate dei primi servizi riusciti, il numero di "ace", e il primero di unuli realizzati.

La cartuccia contiene anche un divertente gioco di ruoto/tennis, nel quale infraprendete una missione giocando a tennis contro turb i cattivi che incontrate il mannale è molto particolareggiato ma, stortunalamente, è fullo in giapponese e quindi, e illeggibile.

World Court Tennis è un gloco straoidinairo. Se lo comprale, non doviete più preoccuparvi della pioggia che interiompe il terneo di Wimbledon potrete giocalio voi stessi.

#### PIANO OELLE USCITE

PC ENGINE prezzo n.c.

USCII

Non sono prevista altre versioni

#### ORAFICA 8 FATTORE OI 5 AUGIO 9 FATTORE GIOCO 9 K-VOTO 895



Wimbledon si sta rodendo il legato : questo gioco gli dà del filo de lorcere.



Pallonelli, passenti incrociali, colpi di rovescio... WCT ha proprio lullo.

# **DUNGEON EXPLORER**

#### Gauntlet per il PC Engine supera l'arcade

Questa è un fantastico clone di Gauntlet, in cui da uno a cimque giocatori sono impegnati in una missione per detrorizzare il re malvagio.

All'inizzo del gioco, ciascun giocatore sceglie in personaggio: guerriero, bardo, mago, stiega, elfo, affere, gnomo o ladro. Ognuno ha poteri, capacità, e punti deboli diversi. Una volta riunita l'affegia brigata, ha mizio la missione.

It groco si svotge su una mappa prestabilita, suddivisa m 14 diversi livelli. Alcuni sono accessibili lin dall'inizio, ma è consigliabile dingersi verso la zona del primo livello i r livelli supenori sono popolati da creature che annien-

Lo scopo è quello di inseguire e distruggere la creatura gigante che risrede m ciascini fivello. Così facendo, ogni personaggio acquista der poteri extra e si può accedere a nuovi fivelli della mappa. Il conseguimento dei poteri extra è d'importanza vitale, poichè andando avanti il gioco diventa molto difficile.

La lorza di Dungeon Explorer sta nel modo in cui il gioco si sviluppa man mano che continuale ad andare avanti, con le porte segiele che si schiudono permettendovi di accedere ai nuovi livelli. Non si tratta di un semplice sparalutto anche se ci sono delle sotto-missioni da compiere e degli emgrii da risolvere. Il gioco è estremamente grafficante ed il fatto che vi venga dala una parola d'ordine, in modo che la prossima volta potrele continuare a giocare da dove vi eravale inferioretti, vi spinge a continuare a grocario.

La grafica ed il sonoro sono eccezionali: gli sono piccoli ma dettagiati deliziosamente, gli sfondi lantasiosi, ed alcuni molivetti vi faranno credere di avere un'Amiga.



Migliore della versione coin-op di Gaunitei

GRAFICA 9 FATTORE OI 7 AUDIO 9 FATTORE GIOCO 8 K-VOTO 890

#### PIANO DELLE USCITE

PC ENGINE prezzo n.c. USCITO

Non sono previste altre versioni



Serve un'interfaccia per 5 glocatori,

# **GALAXY FORCE II**

Dalla SEGA... un regalo grandioso

GALAXY Force II della Sega è un'enorme macchina idiaulica da bai appaisa veiso la fine dell'anno scoiso. Si tratta di uno dei coin-up più impressionanti uscilir finora e vanta una giafica todimeusionale ultramodeina, controllata addirittura da un processore a 16-bil e da dee a 32-bit.

Ownamente, eravamo scettici riguardo alla conversione per il Sega, Avianno forse fatto il passo più lungo della gamba? Sorprendentemente, la risposta sembra essere no. È un'iottima conversione che coglie in pieno lo spirito e l'almosfera del como prigmale.

Il giocalore controlla una navicella e compie una serie di missioni surcide solitane, in stile Afterburneri, in quattro l'erritori nemici, tre diversi pianeti (vulcanico, artico, e tropicale) e uno spazio aereo con traffico miensissimo.

All'inizio del gioco si seleziona uno di questi livelli e la missione incomincia. Prima di tutto, dovele combattere contro le squadriglie di astronavi nemiche che vi lanciano contro dei missili. Quando cercale di volare sopia un pianela, la superficie scorre rapidamente sotto di voi e dovele anche prestare attenzione ai pericofi naturali di quel particolare mondo i ad esempio, le trombe d'ana sul pianela artico o le Imgue di luoco su quello vulcanico.

Il contatto con una navicella nemica o cou gli ostacoli naturali indebolisce lo scudo della vosti a astronave, che appare in basso allo schermo, sulla sinistra. Se scompare completamente, Termina la missione,

Fortunatamente, la vostra astronave è in grado di rendere pan per focaccia" sparando una serie interminabile di projettifi e di missir autocercanti, che puntano automaticamente sui bersagli penicir sotto Imo.

Se nuscite a sopravvivere abbastanza a lungo, passate alla seconda parte della missione – il tunnel. Evitando r missili e le pareti (se le colpite, lo scudo s'indebolisce notevolmente), dovete appiulo scendere lungo un lunnel fortuoso e ben delimitato e raggiungere ri centro nevralgico, che dovreste conquistare con una scanca di missili autocercanti per completare il fivello. Al totale delle navicelle nemiche distrutte corrispondono der punti bonus e, ripristinati gli scudi, eccovi pronhipe la missione successiva.

Questo prodotto della Sega è certamente un'ottima conversione, che rende grustizia al gioco. Galaxy Force il ha infatti conservato tutti gir stimoli e le emozioni della versione arcade e, benché sia stato fatto qualche taglio, comprende quasi tutte le caratteristiche del com-op.

La grafica falvolta si muove un poi a scatti, ma gir sprile hanno tinte vivaci e gli effetti Indimensionali sono rapidre convincenti. Ilo scenario del pianeta di fuoco è parteolarmente rspirato. Anche il suono è piacevole, con effetti e motivi realizzati abbastanza bene.

Sebbene abbia solo quattro livelli, Galaxy Force II è un gioco impegnativo che renderà felice per parecchio lempo anche il più abile giocalgie di spara-e-figgr.







http://speccy.altervista.org/



Ecco per voi altri fantastici trucchi, tra cui la seconda dispensa della grande guida di Mike Singleton alla Terra di Mezzo. Nelle altre pagine troverete consigli esclusivi per The Kristal, un super aiuto su Hybris, trucchi per soppraffare i fantasmini di Pacland, l'ultima (promesso: è proprio l'ultima) "gabola" per Robocop per C64, consigli per Millenium 2,2 e Neuromanser.

# TNT

### **HYBRIS**

Ecco alcune gabole per lo sparatutto della Discovery per Amiga.

Caricale il gioco e aspettale che appaia la schermata dei record. Digilale COMMANDER e piemele il pulsante la partita, piemele F10 per rendere la vostra astronave invincibile (gh extra della vostra astronave dovrebbero funzionare anche con il trucco attivalo). Premendo i lasti da F2 a F6 otterete tutti i differenti extra. Avele a disposizione anche un infinito numero di bombe smart.

Premete F9 per completare il fivello. Con F10 attivate e disattivate la vostra invincibilità quando lo desiderate.

Se non volete essere invincibili ma modilicare il numero di vite, ecc., tenele premula la barra spaziatrice durante il caricamento per accedere alla schermata delle oggioni.





## PACLAND

Chiunque abbia dei problemi con gli affamali lantasmini di Pacland dovrebbe immedialamente leggere questi suggenment truffaldini, ma utilissimi,

#### VITE INFINITE

All'inizio scegliele una partita per due giocatori e portate il primo di questi il più tontano possibile. Guidate nel primo viaggio di inforno il secondo giocatore hino al secondo cactus e tate che lo spinga da sinistra a destra cosi da lai appairre un cerchio giallo. Collezionate il cerchio e perdete la vita del secondo giocatore. Continuate a giocare col primo giocatore. Fale poi spingere nuovamente il secondo cactus dal secondo giocatore, ancora da sinistra a destra e i accogliete il cerchio giallo. Misteriosamente il primo giocatore non montà fino a quando il secondo giocatore continuera a raccogliere i cerchi giallo.

#### CONSIGLI

Livello 1; Spingete da destra a sinistra il lerzo idiante che incontrate per ottenere un casco. I piccoli fantasmi smelleranno di cercare di uccidervi. Spingete da destra a sinistra il lerzo cactus. Questo vi renderà temporaneamente invisibili; cio viene indicato dal lampeggiamento da giallo a bianco di Pac.

Livello 2: Nel viaggio di inforno spingete il primo ceppo nella foresta da sini-stra a destra. Si libereranno alcuni palloncini - prendeteli perché valgono 100 punti l'uno. Spingele, sempre da sinistra a destra, il secondo piccolo ceppo nella foresta nel viaggio di inforno per passare al livello 3.

Livello 3: Quando siete nella loresta per la prima volta spingele il secondo ceppo da destra a smistra e avanzerete di un piccolo tratto.

### REPTON MANIA

Questo gioco di enigmi convertito iecentemente dal BBC allo Spectium comprende Repton I e 2. Per accedere ad uno dei 12 (welli di Repton I ecco le password:

SCHERMO B	ASP
SCHERMO C	CROCODILE
SCHERMO D	EARTHWORM
SCHERMO E	SEASNAKE
SCHERMO F	ANEMONE
SCHERMO G	BASILISK
SCHERMO H	CEPHALOPOD
SCHERMO!	ANNELIO
SCHERMO J	LEVIATHAN
SCHERMO K	OPHIDIAN
SCHERMO L	KING COBRA



#### ROBOCOP

Questo è definitivamente l'ultimo flucco per la versione C64 di Robocop: quando appare lo schermo lampeggiante dei record digtate SUEDEHEAD per accedere al secondo cancamento. Digitale por DISAPPOINTED quando appare lo schermo lampeggiante dei record. Ecco fullo. Assolutamente menil'altio. Finito.



### PREMI

Causa lottere segza grinta nviate a R-Box TNT assegna due premi. I due tettori che si angliudicano i giochi mesol in polio dalla. AGO Solt Mell. Vorganizzazione di vendila per corrispondenza, sand Paerlorenzo Rollero per la strategia di Milioniuro E.Z e Marco Eriordi per consielli su Neuromanner indire il sicondo libro di NEUROMANCER e vinto da biario D'Any.



Dove si narra di Battaglie di Temi Passati, e si rivela il Destino del PARTE Possessore dell'Anello... Dove si narra di Battaglie di Tempi



#### LA CAMPAGNA MILITARE

Ci sono molti modi di sconfiggere Sauron. Non vi daró una ricetta per un successo istentaneo, bensi una collezione di idee che vi aluteranno nel vostro cammino.

La mia prima speranza di vittoria arrivò durante una campagna poco ortodossa. Ignoral l'avvertimento datomi al Consiglio di Eirond e decisi di scortare Frodo al piedi del Monte Doom con simate di elfi, uomini si nani, portando snchs Gandalí e fl resto della Compagnia, rischiando la sconfitta alle porie di Mordor. Da Rivendell la Compagnia si diresse ad est per incontrare gli elfi di Thrandull al ponte sul Flume Andella. Da li, l'simata continuò a esi verso Mirkwood per Incontrarsi con gli Uomini di Bale e I Nani delle Iron Hills nei punto in cui is strada si biforca verso sud.

Dopo avsi espettalo che arrivassero tutti i contingenti, l'armata così riunita marció a sud lungo la strada che attraversa Mirkwood, tenendo sia un'avanguardia che una retroquardia sulla atrada e il Possessore dell'Anello al sicuro in mezzo. La marcia era lenta e cauta, gli oblettivi venivano stabiliti di giorno in gierno per mantanere ordina tra i numerosi contingenti. Assalti occasionali regli Orchi furono respinti con relativa facilità s quando l'esercito usci finalmente da Miricwood, i suoi ranghi lurono ingressati ultariormente de Celeborn sigli Elfi di Lorien.

Alla fine, al Cancello di Morannon, depo una battaglia furiosa, l'armata apri un varco tra is difese di Mordoi e Invase le pianurs verso il Monte Doom, Senza essere attaccalo, l'esercito arrivó proprio al piedi di Monte Doom, con Frodo ancora In forma nonostante il suo lungo viaggio con un fardello così importante. Sentendo la vittoria a portata di mano decisi, per pure curiosità, di mandare Gandall a Barad-dur a scoorire cosa vi stava succedendo. Non appena egil lascio l'esercito che svevo raccolto al piedi del Monts Doom, questa tu attaccala ripetutamente de orde di Orchi, Resigtette al primo assalto. Indebolità ma ancora sulle sue posizioni, l'armata resistette anche al secondo assalto. Pol, al terzo assalto, venne II massacro; tutti, compreso II Possessore dell'Anello, morirono nella battaglia e le mie speranze di vilteria svanirono proprio all'ultimo momento! Se fossi stalo meno precipitoso e avessi tenuto Gandali con l'esercito avrei probabilmente conquistato una grandiosa vittoria! Ecco cosa si guadagna ad essere curiosil

Ecco gul, invece di ricette rischlose, alcuni ottimi suggerimenti.

#### GANDALF

Gandati in bettaglis ha poleri straordi-

WARIA

nari ed è l'unico personaggio sotto il vostro controllo in grado di sconfiggere i Nazgul, Seruman o Sauron in un testa a testa. Gandall da solo può sgeminara un'intera compagnia di Orchi. Perciò Gandalf dovrebbe essere usato deve ce n'è più bisogno. Se alete cercando di far entrare Frodo in Mordor di soppiatto, allora è meglio utilizzara Gandalf a Minas Tirith. Se invece intendete far seoriare Frodo, Gandalf è una magnifica guerdia del corpo!

#### INAZGUL

Anche I Nazgul hanno poteri straordieari in battaglia. Il Possessore dell'Anello, non accompagnato, può evitare I Nazgul prendendo sentieri che non attraversano I percorsi del nemico nella campagna militare di Sauron. Nel caso del Nazgul, le discrezione è la politica migliore e il modo migliore di aver a cha tare con loro è di evitarii del tutto. Sono assolutamente capaci di massacrare un'intero esercito.

#### SAURDN

Sauron, coma l Nazguf, è da evitare assolutamente. In ogni caso egli passa gran parte del auo lempo entro I confini di Mordor stesso. Se si avveniura ottre i confini del suo infame raeme, sarà per una distanza molto brave. Ad esemplo, non c'è attrib.

#### SARUMAN

Anche se non micidiale come i Nazgul, Saruman è una polenza da non sottovalulara in battaglia. Solitamente lo si trova entro il triangolo compreso tra Orthanc, Edoras e Helm's Deep, ma polrebbe occasionalmente tentare di conquistare la cittadella di Minas Tirith. Se questa è ben dilesa, è difficile che Saruman da solo abbla successo.

#### LA DIFESA DI MINAS TIRITH

Se Minas Tirith cade prima che il Possessore dell'Anetto reggiunga il Monte Doom, lutto è perdulo. Perciò la sua driesa è di vilale Importanza. Si difenda meglio con truppe fresche. Nen solo queste sono piene di vigore e lorza, ma non hanno bande di Orchi vendicalivi alle loro calcagna.

Non appena un esercito conquista una vittoria in difesa di Minas Tillih, dovrebbe essere apostalo (se la lorza dei dilenson rimaneni lo consenie). Questo attirerà ioniano dalla cittadella, e nelle victinanze dell'esercilo vittorioso, la orda di Orchi vendicalivi provenienti da Mordo.

In base a questo plano, Minas Tirish dovrebbe essere pesanlemente presidiata nelle prima lasi della guerre, quando la maggioi parte degli orchi di Sauron comple missioni d'asNel caso che gli Hobbits a 16-bit si sentano un po' tagliati fuori, ecco una lista che fornisce i luoghi dove si trovano gli oggetti importanti da trovare nella Terra di Mezzo.

#### OGGETTO

Scettro d'ero Martello di Dwarven Fiasca nera Mithrail Mail Freccia rossa Sfera d'argento Monte Gundabad Fiasca nera Bastone nodoso Lama elfica Rotolo di corda Fiala luminosa Mantello elfico **Palantir** Spada Antica Mithril Mail Mithril Mail

Pozione curativa blu

#### LUOGO

A ovest di Annuminas A nord di Erebor A sud del Monte Gram

Nelle rovine a est del

A Tuckbrough A est di Buckland Nella casa di Tom Bombadil A Lorien

A sud di Ost in-Edhil
A Belegost
A Rivendell
A nord delle White Towers;
Nella cittadina alla foce
del Fiume Isen; ai Grey
Havens; a Michel Delving.

A sud di Forland

Per accelerare il trasferimento dell'Anello, date la Sfera d'argento a Thranduil nel suo palazzo; date lo Scettro d'oro a Danethor a Minás Tirith; e date la Freccia Rossa a Theoden a Edras. \* A. Thaya-Paran, Essex

sallo, Man mano che un numero gli assalti vengeno respinti, l'enfasi degli difacchi di Seuron si coecentra più sulla vendetta e un numero minore di l'ruppo fresche può tenere Minas Tirth mentre I primi dilensori affirano le lorze principali del eemico da qualche allra parte. Tenete sempre a Minas Tirth un numero di forza aufficienti a respingere un attacco dei Nazgut.

#### LA DIFESA DI ALTRI LUOGNI

Non slate sentimentali nella difesa di altri caposaldi. Attestale su un caposaldo le vostre truppe uccideranno più orchi, ma i caposaldi stessi servono solo a ritardare l'assallo finale a kinas Tirith. È meglio risparmiara le lorze per raspingere quell'assallo finale che avere le vostre armate massacrate in difesa di un iontano caposaldo.

I Rohirrim, per esempio, non dovrebbero abbandonara Helm's Deep alla leggera, ma una volta che il corpo principate dei loro eserciti si è riunito costituendo una formidabile armata, dovrebbero intraprendere il viaggio per Minas Tirith prima che le loro lorze vengano frammentate contro interminabili scontri con le ondate di orehi.

#### MOVIMENTI ALL'APERTD

Più grande è l'armeta più è difficile rimanere uniti. Nella Guerra degli Anelli, gli eserciti sono composte non solo da differenti unità, ma anche da diverse razze, rendendo così molio più difficile mantenere in formazione

un esercito durante une lunga marcia. Il gloco simula questo, e scoprirete che le unità di un esercito atta quale è stato assegnato un oblettivo lontano, presto si spargeranno lungo il perconso, ognuna cercando di muoversi alla sua massima velocità nella dirazione che considera migliora. Fastidioso, ma realistico.

Per lenere unito un esercito, devete sacrificare la vetocità e stabilira degli obiettivi più vicini, facendo una pausa ad ognuno finché non siano arrivati i ritardatari. Se volete ottenere il massimo dell'unità di una formazione, dovete stabilira il auo percorso quadrato per quadrato: viaggerà molto tentamente me in modo steuro.

Se volete scortara il Possessore dell'Anello ed essera certi che le iruppe lo proteggano passo a pesso. la cosa migliore de fare (e allo stesso tempo farlo muovere alla sua massima velocità), dovete mandare gli eserciti daventi a fui le modo che lo precedano. Gost, mentre procede, viene "passalo" di esercito in esercito. Non appena supera un esercito, quest'ultimo viene spedito di nuovo davanti. Abbestenza spesso questa tattica previene gli attacchi degli orchi; le avanquardie o le retroguardie respingeranno gli orchi orima ancora che questi riescano ad avvicinarsi al Possessore dell'Anello.

Il movimento su atrada è più scorrevole, ma è facile che gil eserciti cerchino delle scorriatole sa la ai rada non è diritia. Per tenere gil eserciti sulle strada, ogni votta segnate come loro oblettivo successivo Il punto dove termina la linea retta per quella sezione di atrada. Il vieggio su strada è anche meno messociante par le vostre truppe.

#### SIATE CDRAGGIOSI

Saufon pon sarà sconfitto da tremolenti mammolette - siate coragglosil Mordor non à înespugnabile. I Nazgul non sono invincibili. Persino Sauron alesso può essere sconfitto in battaglia. Proleggete bene Minas Tirith, ma ricordate sempre che il vostro oblettivo priecipale è di portare l'Anello fino al Monie Doom. Per far si che il Possessore dell'Anello raggiunga II suo obiettivo, il Nemico deve essere distretto ad ogni occasione, anche se questo significa altaccario ripetutamente nel caposaldi di Mordor stessa. Il giocatore che, coma Denethor, pensa solo alla difesa è destinato a fallire, Nel libro, Il Possessore dell'Anello raggiunge il Monte Doom con soll due compagni, procedendo unicamente al coperto. Questo nee è l'unico modo. Non c'è garanzia, ma Frodo può ugualmente riuscira a raggiungere il Monte Doom acortato un'armata sufficientemente poderosa. La scetta, naturalmente, sta i

# DLE EARTH

# THE KRISTAL

PER TUTTI I DANCIS FRAKES CHE HANNO PROBLEMI A TROVARE IL CRISTALLO DI KONOS, ECCO UNA SERIE DI CONSIGLI CHE SE UTILIZZATI INSIEME SI TRASFORMANO MAGICAMENTE IN UNA SOLUZIONE COMPLETA. SE NON VOLETE AIUTO FERMATEVI OUI-SIETE STATI AVVERTITI!

- Trovate it mendicante e dalegii, per due volte, degli Skringle. Dancis prenderà automaticamente il pomo della spada dalla sua coppa.
- Trovale Gloop (che è il piccolo alieno vestilo m luta spaziale) e chiedelegli Whal do you do?. Doviebbe loinnyi delle informazioni ed invitarvi a palazzo.
- Drigelevi al palazzo e dile alla guardia "i have an mvitalion". Una volta entiali incatavi

Zapmmola, Durante il viaggio nello spazio è meglio decelerare all'apparire degli aleni. Cercale di manteneri il più piccoò possibile mentre gli sparale. Appena avele distrutto l'ondala d'attacco, accelerate verso il panela ma siale pronti a ralientare all'apparire di altre creature. Continuate in questo modo lino all'atterraggio sul pianeta.

Su Zapminola, trovale Zia
 Poli e chiedelele Who are

- Trovate il Pirata Bianco e donate soldi all'Iondo per i bambini di Minolan.
- Date degli Skringle a Malagar ed entrate nella Testa di Kring.
- Comperate i Grelge e i Fis-
- sionchip per avere forza extra.

   Safite le scale e ascoltate la radio.
- Salite a bordo della nave e prendele qualstasi destinazione.
- Seguite la Scorpione Blu attraverso l'Ariello Marico.



nella stanza di Nedrod e l'alegir quattro domande. Vi fomirà le informazioni necessarie sulla missione del Capitano Frake.

- Visitale il Kring, ascoltalelo, e poi accettale gli Skringle che vi oltre,
- Incontrale la Principessa e ditele "It's a secret". Prendele l'Anello di Belz che vi donerà.
- Prendele la pergamena dall'arcata a destra della porta verde e portalela alla sala del leletrasporto.
- Comperate alcuni Froodle e Frandana da Sereena nella piazza del mercato per incrementare la vostra forza. 5 Skringle dovrebbero bastare.
- Dale l'elemosina a Boris il maggiordomo.
- Entrale nella porta verde, passate sotto l'arcala centrale e por dingetevi a sinistra.
   Entrale nello spazioporto a poi salite a bordo dell'astronave.
- · Selezionale l'icona in alto per

- you?. Offrite i necessair Skringle e accettale il Muttipep.
- Collezionale la chiave nella parte sinistra della piazza principale. Entrate nella lesta dei Kring, usale la chiave pei andere al prano di sopra e collezionale gli Heatpro Tab dal bordo del letto. Ritornale alla nave.
- Selezionale l'icona pei Glysta. All'arrivo sconfiggete lo spadaccino (pei guadagnare esperienza) e prendete lo Psychisorber sulla destra.
- Ritornate alla nave e selezionate l'icona per Feltina.
- Usale immediatamente gli Heatpro Tab come protezione contro il calore (e che altro senno?) e poi trovale la Spada delle Sfere (che non può essere presa se il pomo non è già nell'inventario di Frake),
- Allenalevi a maneggiare la spada e poi lornale su Zapminola.

Dopo che sono passab il pirata Redhead e la Principessa, nsate l'Anello di Belz finon funzionerà se non sarete in possesso della pergamena).

- Chiedele a Malvalla "Where am I?". Accettate la Cintura delle Sorelle Celestiali, Dancis rriorna alla nave automalicamente.
- Selezionate l'icona per Magno.
- Per sopravvivere alla Cellula Mentale, Frake ha bisogno di un minimo di 100 punti lorza e 35 punti psichici. Appena niascrato, Dancis deve nocidere Redhead in un duello alla spada,
- Affrontate Finn Shadok in un duello psichico; può essere sconlitto se avete già preso il Psychisorber e se Frake riesce ad essere più rapido e preciso.
- Una volta sconfitto Shadok entrale nella porta che si apre e osservate il finale, L'armonia dell'universo è stata ristabilità.

### TRUCCHI SEGA

#### R-TYPE

Quei fui betti dei giapponesi hanno piazzato un livello speciale segreto nella versione. Sega di R.Type, a cui si accede dal quarto livello. A metà strada del percorso, dirigetevi verso r due pilastir in cima allo schermo (vedi foto) e cercate di posizionare la R-9 vicino alla colonna di sinistra.

Quando appare l'alieno rosso in cima, fate marcia mdielro verso il pilastro e sulla sinistra apparrià un altro alieno rosso. Il tempismo è cribco: I'R-9 deve praticamente scontrarsi con entrambi i pilastri e l'alieno rosso allo stesso tempo. In caso di successo lampeggerà lo



scheimo ed entierete nel livello speciale, con armi speciali de collezionare. Se non virtusche subito, continuale a provare i funzionerà. Se non nuscrite ad arrivare al quarto livello, potrete ottenere crediti extra ruolando ri padder/pystick m senso orarro durante il conto alla rovescia alla partenza. Si possono ottenere lino a 12 crediti, ma questo trucco funziona.

Comunque, se ruotale il paddie/joystick mi senso antiorano, entra in funzione il controllo dei suori di Riype. Si possono così ascoltare le 17 sequenze sonore premendo le freccie destra-simistra sul controller e por premendo il pulsante 1. Dopo il 17, premendo il pulsante 2 e la freccia a destra sul controller si ottengono i suori da 18 a 95, sempre attivati dal pulsante

solo una volta per partila.

Ecco, questo dovrebbe soddisfare r possessorr di un Sega almeno per un po'...

> ■ Simone Bregni Castigliole d'Asti ■ Gabriele Pasquali Lavagna

# IMPOSSIBLE MISSION II

Lo Yodos Crew è un grappo di Salerno molto conoscato dai lettori delle riviste di videogiochi. La loro specializzazione è la musica e sopratutto le POKE. Eccone una per IMPOSSIBLE MISSION II versione PC

Caricare il DEBUG, inserre il disco del gioco ed eseguire i seguenti comandi: N IM.EXE. (Return) L. (Return)

F 44F0 L4 90 (Relum) G (Relum)



## **POOL OF RADIANCE**

Quando ha saputo al telefono che aveva vinto il premio per il miglior TNT del mese, Maurizio Masini ha pensato bene di ricambiare inviandoci il seguito dei consigli apparsi su K5. Eravamo in dubbio se pubblicare ancora dei TNT su Pool of Radiance, ma una volta letto il papiro scritto da Maurizio sono svaniti come neve a mezzogiorno (mmm...un'immagine molto poetica, n.d.r.): è pleno di informazioni, umorismo, neologismi e altro ancora. Se potessimo dargli un altro premio lo faremmo...Diteci voi se non lo meriterebbe.

Eravamo rimasti all'arrivo alla Kovel Mansion. Se volete polele "caslare" ma assegnate ai vostri thieves l'incombenza di aprire ciò che Irovate e abbiate pietà per i più debolr...

Credo che più facile di così non si possa! Tomale (e daje...) dal Clerk (a proposito, canna vero?) pei i vostri compensi monetari e non. Se pensale adesso di essere sufficientemente forti e con almeno 1 (meglio 2 ) M.U. a livello 5, magari armati di wands vari (Lightining, fireball, paralyze ) potete partire alla volla dell'isola di Thom, dove si trova la Sokal Keep intestata.

Colà una volta entrab nell'edilicio centrale facente parte del Temprofed avere sconfitto parecchi vi troverete davanti ... e dietro un branco di orchetti, Hobgoblins, Goblins e Keboldi, Tutti piuttosto incavolati. Non risparmiale pure gli meantesimi e le spadate se volete arrivare al bello. Infatti, una volla scontitti i nemici, potrele accedere all'altare sconsacrato (musica d'organo, prego.). Conversate con gli spiriti (cosa? Non sapete che dire? Ricordatevi dell'elfo morto vicino all'entrata, o leggete il box dei trucchi e libererele così l'isola). Tira l'altro esplorando i dintorni si possono scoprire anche delle porte magiche. Dove? Bé, a NE!

Conoscendo adesso la parola magica per evitare gir Undead, il ritorio non sarà un problema. Potrele ristorarvi e ncaricarvi a volontà una volta ginnti a Phlan, dove, sempre dal Clerk, saprele che il servizio di traghetti è stato ripristinato. CIÈ.

A questo punto vi verrà chiesto probabilmente di recupierare il tesoro della famiglia Cadorna (di origine italiana?), tanto per non restare con le manni mano.

Arrivati alla Textile House (vi anticipo che sarà duretta ora), vedrele che Goblins e Undead vi attendono ...famelicr. Esplorate, comunque, la zona a N. ed entrate con un vostro thiet nel pozzo, pei prosegnire poi verso SE. Qui non putiele accamparvi, eventualmente spostatevi velocemente nella hiblioteca, ad E.

Liberale il simpatico prigioniero ad E (previo recipero delle chřaví) e lui vi guiderá nel luogo del tesoro. Mi raccomando, la discrezione è una virtul Volendo potreste anche vagare per la zona circostante, sia a vor scegliere. Riconsegnato il Jesoro ed avuto il premio linale, avrete credo l'imbarazzo della scetta. Potreste rioulire definitivamente lo stum AW di Phlan .oppure la biblioteca, O, ancora, decidervi ad esplorare la zona AS della Kovel Mansron (la Wealthy) e il tempio di Bane a.W delta stessa. Se por vi viene addilittnra offerto di fiberare il cimilero, accettale pure, ma aspettate di essere un po' alti di livello ( almeno 6-7 ) con tuttr i personaggi pei miziare l'opera (altrimenti rischierete di prendere la cittadinanza dello stesso...). Mainrziamo con pidine.

Lo sium: rimane soto nn edificio, nella Rope Guild a SW, da controllare. Ci sono dentro Trolls e Ogres: non male. Autatevi con le firebatis e sarà fatta. Occhio al Troll che si nprende e vi attacca afle spalle! In ogni modo avrele occasione per spaveniarvi meglio più avanti.

Library; mit pare cir losse rimasto da raccoghere i libri bana, latelo con calma poi affrontale il guardiano all'uscita (questi bibliotecari sono sempre pallosi...), Cercate di non farvi colpire (facile, dite voi) e sarà fatta. Ah! Mi scoidavo di dirvi di tornare come sempre a prendere gli XP ed i soldi dal Cierk.

Wealthy: nno dei luoghi più ricchi e meno protettr. Pei nna banda dr mascalzoni come voi sarà uno scherzo, per cui non di sono commetti da fare.

Qualche parola va invece spesa per il tempio. Vi ricordate i simboli di pelle (teather symbols) trovalr nello Shire vicino a Podal Plaza? Bene, se non li avete conservati è come essersi dati una zappata sul ditone. Runiziale da quel punto o evitale il Tempio. Se potete entrare, controllate gli incanlesimi per sicurezza, e poi dingetevi verso l'altare per distruggerio. Adesso ci sentiamo dopo la battaglia... Ci siete tutti? Adesso mettete su on l'opzione search e iniziate a cercare lungo tutto il perimetro e tungo le panche, non si sa mai (io lo so!) cosa si può trovare.

Solita tiritera per diritorno e le procedure di moasso-avanzamento di livello e così buona parte di Phlan è ripulita.

Credo che adesso vi possa essere chresto di seguire un'asta a Podal Plaza, bene, la missione è semplice, basta fai credere che sia carnevale ed essere discreti, attenti e por pazienti. Anche per questo l'avoretto avrete una procola i compensa.

Mmh... Che ore sono? Mezzanotte...!? OK allora sr può partire per il cimilero di Valhingen, dove dicono albeighi anche un vampiro... Mah! Comunque, mi dicono dalla regia, conviene prima recarsi negli outdoors, a NW sulle montagne e cercare il dragone (vedi box) per faisi dire umilmente come ci pnò arutaile. Premetto che si può andare al cimitero anche senza passare dal dragone, però non potrete così liberarlo defmitivamente. Nel caso 1, recuperate la bottiglia (questo implica il risolvere una missione non ancora annunciata...) e por recalevinuovamente dal dragone che vi duá che laine. Nel caso 2 recatevidirettamente al cimitero. Cr siamo tutti (gnelli del caso 1 e 2)? Bene, allora iniziale ad esplorare gli editci in mujatura (cioè non i loculi) e scofiggete r nemicr all'interno. Il più insrdiosr sono le mummie e gli spectre: r primi paralizzano e gli altri dienano livelli di energia! Quin-



LUGLIO 1989 K 47

di occhio a questi! Ciedo che in 2-3 volte, cioè 2.3 yiaggi affesterno per ristorarvi, ce la farele. Prendele lutto onello che trovale e cercafe il vampiro. Si nasconde dietro una porta segrela a NE. Purtroppo solo quelli dotali di bottiglia (cnm genins annesso) potranno 'ucciderlo', gli altri solo larlo spanie (nappare nei pressi del sarcofago al centro del tempietto fatto a crocel. Bè, la nocompensa c'è per tutti. in ogni modo, ed è anche mollo succosa. Possiamo pra lavorare anche all'esterno, inlatti alcune delle missioni nichiederanno che troviale l'accampamento dei Koboldi (se non l'avete già trovato), dei Nomadi (non onelli di Guccini) e dei Lizard Men. Le nruche difficoltà stanno nel repentir (sono come gli idianlici...), mentre per distruggere gli accampamenti non ci sono certo problemi. I Nomadi vi offrono ariche di festeggiare, forse allendono il ritorno di qualche ragazza... Provare per credere! Per i Lizard Men date un'occhiata al box delle strale-

Tornale per la ricompensa, altre missioni vi attendono, ma ci siamo quasi. Ciedo che la piramide inquinante di Yarash sia nn buon prosieguo. Non sapele come arrivarci? Cercate la barca nei dinforni del lago, altora. La mappa la trovale Iper quel poco che serve) sul Jounnal, sempre che prima abbiate recuperato la rispettiva entry! Commingine familiarizzato cof sistema di Teletrasporto espforale i cornoto. Fale attenzione ai Driders, um consiglio: avvicinalevi a distanza di Melee per evitare che lanci-

no gli Speels). Trovalo il laboratorio (vedi box) e distruttolo, ucciso Yarash, esploi ale con l'aiuto del Dial i dinlorni. Fale ritorno, dopo che vi sarete gnistati la scena animata, a Phlan, da dove partierno insieme per i Gales, nalmalmente non in gita turistica ma per liberarii!

Acquistate il carro, per camuffarvi e larta in barba ai Bugbeaus. Una votta dentro, entrate in una delle lorn e attaccate gli Ettin e gli altri nonegati che trovale. Usale pure tutti gli incantesimi che intenele necessario, poi potrefe recuperave fe forze proprio li. Intalti, nociso il primo gruppo, riposalevi bene poi entrale nella seconda lorne e falle lo stesso della prima, Infine quando sarele nuovamente pronti niscite incontro ai Bugbeaus, che a quel punto vi l'aranno semplicemente ridere, visto quello che avele passato. Un consiglio: mirate prima ai M.U., perchè sono i più pericolsi a distanza.

Avrete così liberalo i Gales che danno l'accesso ai castello, per il quale doviele ancora aspettare un pochino. Tornale indiè e (uffa! Non ve lo ridico piri, ok?) seguite le soille procedure. Il Clerk vi manderà alla incerca di un erede-bambino rapito dai mercanti di schiavi. Fale rotta nuovamente per gli outdoors e cercale l'accampamento per i Buccaneers (vedi box) a W.

Entrale tranquilli, nessuno sospetta di voi. Intanto che girate, date nn'occhiala ai prigioniene e agli animali, sono questi nilami la 'chiave' della situazione, a meno che non vogliale menare di brutto le mani! Volendo si può parlare con il capitano. Ma non è che sia indispensabile. L'importante, lo ridico, è volei bene agli animali! Una volta finggiti, in ogni caso, potrele lare rilorno per... ripartue di nuovo, in una nuova veste però: qnella di ambascialore! Tra l'altro finalmente scopi nele chi diavolo c'è in quelle stanze del Council così prolette dalle gnardie!

Il Council Man Cadorna (non quello di prima) vi manderà infatti a Zhentil Keep con un dispaccio segreto. Partite orgogliosi ma con nn occhio di nguardo. Siale cordiali e ribbidienti e non vi accadi à niente. A cena conversate con tutti del più e del meno, cercando di non scoprirvi troppo e di carpire, invece, gnalche notiziola. Andale poi a riposare e dormite sonm... quasi tranquilli Maledetti! Sono dei traditoril Uccideleli e inseguiteli per tutto il castello quei doppiogochisti, Al vostro ritorno a Phlan farete fuggire così quel venduto di Cadorna (che losse davvero italiano...?). Oooh! Finalmente di siamo: l'uttima missione, gnella decisiva, affidatavi dal gran consiglio in persona. Dovele trovare ed uccidere Tyranthraxus, il male personificato che sia minacciando la ritrovala pace di Phlan.

Proseguile verso E e mettete anche qui

lutto a ferro e fuoco. Liberate gli schiayi e non lafe caso alle password i non servono. Cercale comunque negli edifici, per vedere ci fosse qualcosa di inferessante. Scendele a Siperi la parte finale. Non so se la hacconterele... etm... cioè, occhio a non cedere proprio dia! Una volta finito il lavero all'esterno recalevi presso nna delle porte per il labrinto. Entrati nel labrinto, schiacciale le biscette e fale rotta verso il centro, non disdegnando gli angoli. Si può anche attraversare le spine, ma se avreje bisogno dei sarto, sarà per l'ultima volta!

Enhafe da E nell'edificio centrale e fale finoni la controfigura di Tyranthiaxins (ciedevale fosse quello vero, eñ?). Poi inscile, giralle informo ed entrale adesso da W. Attenzione ai finiti murit Salite e discendefe pure le scale che volete e reclutale il mago (tra l'altro credo che qui ci sia un baco: infalti il nemico atfacca ma poi sali più bello spanisce...mah!). Attenzione alla medusa, dicono che abbia dei begl'occhi ma nessuno se lo ricoida...!

Entrati nella sianza del boss vi attende una sorpresma: circa 20 gnardie con 87 HP ciascuna. La lattica per sconfiggerle è nel box se vi interessa, affirmenti buona forinna! Se passerele anche questa ennesma prova vi troverele al cospetto di Tyranthi axus che vi proporià addinttura di innirvi a lui, lo personalmente non me la sono sentila dopo lutta questa fatica di farmelo amico, così l'ho attaccato e nociso senza nessuna lattica particolare. Al che si svolge nna gradevole scenetta "mistica" e indi venile trasportato di nuovo a Phlan.

Adesso il gioco è davvero finito: spansce l'inficio del clerik (gir?! Non mi ha lascialo neanche il telefono?) ma potele continnare a girare per le locazioni, direi, quasi all'infinito. Con questo penso di aver concluso e vi auguro bnon divertimento, sperando che questa mia guida passo-passo vi abbia permesso di giungere alla fine senza loghervi il gusto di giocare questa ottima avventura.

### CONSIGLI E STRATEGIE PER AD&D.

Con chi ha rin basso Q I, siale astititi, all'imanti non rendetevi scortesi nel cartara

Se non volete combattere ogni volta che alli aversale Podal Plaza, avvicinatevi e poi discuteturie

 Fale copiare gli Scrolls ai vostri M U e Clerics in manlera equa, cioè un incantesimo poi uno.

Fate semple identificate gli oggetti magici a Phlan, saprele così cosa state usando in ogni caso provale le armi e le armature [ma attenzione a quelle cursed") e poi controllando gli HP e la AC scegliete le più convenienti.

Cercate qua e la per gli culdoors! Cr sono un sacco di caverne e di giardini nascost!

Ouando avrete molla roba da portate per non tidurie utlanolmente i punti movimento i accogliete solo gemme e giotelli e non scambiateli se non lo stretto necessario

 Presso i Uzars Menici sono parecchie "pool" fuffatevi solo dopo avei ucciso gli occupanti, pena la punzecchiatura!!
 Prima di altrontare una situazione pencolosa o di entrare in una nuova zona, salvate sempre il gioco, magari su un disco diverso dal solito, per sicurezza Vedrete che ne vale sempre la pena

### TRUCCHI

- Per sconfiggere te guardie di Tyranthraxus bisogna avere moite charm person e fireball, Usele i fireballs (2-3 max) si quelle più lontane dal giuppo. Passale por a "charmare" le allre senza sosta. In poco tempo avrele i addoppiato le vostre lorze e dimezzato le allre, - Parole magiche: £ux, per gli spel-

- Parote magiche: Łux, per gli spel-Iri e Samosud per le guardie Undead all'esterno del tempio La terza parote sul papiro dell'elfo è un "pesce't

 Sequenza del lancio del sassi per il teletrasporto all'interno della piramide: 2 lanci la prima votta, poi sempre 1 un lancio: VI troverele così all'enhata del laboratorio.

NOME	DISCON	COORDINATE
Kobolds	8	06,15
nomads	7	12,11
Lizard Mei	п 8	11.08
Diagon	6	10,09
Buccanee	rs 6	12,31

# L'IMMAGINAZIONE ALLA TASTIERA

Dite che sareste capaci anche voi di creare uno spara-e-fuggi di successo? Pensate di poter essere il prossimo Andrew Braybrook?

Bene, dimostratelo!!!

La rivista K e la Lago, distributrice esclusiva per l'Italia dei programmi Palace/Outlaw, invita tutti i lettori a creare uno shoot 'em up o sparatutto per Amiga con il programma Shoot 'Em Up Construction Kit (SEUCK) della Palace/Outlaw.

I migliori glochi verranno "recensiti" su K mese dopo mese e tra questi verrà selezionato, ad insindacabile giudizio di una commissione formata dalla redazione di K e da un rappresentante della Lago, il migliore programma in assoluto che riceverà un premio favoloso. Aspettare per credere!

NOTA Potranno partecipare solo coloro che invieranno insieme al gioco da loro creato, il token o tagliando incluso nel manuale di istruzioni italiano, allegato alla confezione del programma. Verranno scartati tutti quei giochi non accompagnati da detto tagliando.

Premi ed ulteriori regole verranno annunciati sul prossimo numero. Quindi occhio all'edicola!



# NEUROMANCER

#### ATTENZIONE!

Per un deprecabile errore il compilatore dei codici pubblicati nel numero scorso ha "cannalo' due codici link. Questa volta, invece di ghigliothnailo. l'abbiamo mandelo a combattere contro un Al senza il chip Evasion. Lo so che siamo ciudeli, ma quendo de voi de voi...

Ecco reodici corretti:

Eastern Seabout Tozoku

Eastseabort Yakuza

Inoltre la password del secondo fivello della Bank Gemeinschaft è Verbolen (con UNA sola D e la password del 2º livello dell'Eastern Seebord è Longisland tutto attaccalo, Inline il codice del secondo livello del del abase dei Panthei Moderns non è Permaliosi. Ma neenche noi sappiamo qual'é. É voi?

I trucchi, suggerimenti, codici, ecc. pubblicati in questo "speciele" sono frutto dell'intelligenza collettiva (ohibò, n.d.i.) di Marco Biondi di Firenze e Mano D'Alti di Buttrio (UD)

#### COME ARRIVARE AL COMLINK 6.0

I consigli di Andrea Sassi pubblicati nel numero scorso andavano benissimo, tranne che c'era una piccola dimenticanze: lorse nella frella di scrivere Andrea s'era dimenticato di dire dove si trova il Comlink 6.0, bene ecco che rimediamo: nel database della Tozoku.

#### COME INTASCARE 30,000 CREDITI E VIVERE FELICI E CONTENTI

Ecco un modo elegante, direbbe Arsenio Lupin. per infascare 30,000 crediti a spese di un non ben identificato correntista della Bank Gemeinechaft.

Collegatevi alla Bank of Zurich. Non essendoci una password, ublizzale il SEOUENCER 1.0 per entrare nel delabase e aporte un conto di almeno 1000 crediti.

Quindi uscile e collegatevi alla Bank Gemeinschaft. Selezionale dal menu l'opzione FUNDS TRANSFER, insente al prompi il codice 646328356481, pp. il link code BOZOBANK quindi l'ammontare di 30.000 crediti ed infine il numero di conto 712345450134.

A questo punto uscite dal OB e collegatevi alla Benk ol Zurich e, voilà, il gioco è latto. Neanche Arsenio Lupin avrebbe sapulo lare di meglio.

#### COME TOGLIERE OF MEZZO LARRY

Se non iluscile ad incontraryi con Lupus nel retrobottega del negozio Mirrorsofts, la colpa è lutta di quel losco figuro di Larry Moe. Per loglierlo di mezzo dovele larlo arreslare. Non cerlo un'azione merilevole per un cyberpunk come voi, ma d'altronde non c'è altro modo.

Collegelevi al 2º livello del OB della polizia e inserile in nome di Larry Moe e la sua BAMA ID (062788138) fra la lista dei necicati. Ora potrete accedere al retrobottega ed inconfrere il capo dei Paniher Moderns, il quale ha qualcosa per voi. Baste chiederghelo...

#### CONSIGLI VARI EO EVENTUALI

- I Cercale di imparare velocemente cosa è utile e cosa no, in modo de non essere costretti a vendere organi per mancanza di soldi. Se abbassale Iroppo la costituzione è praticamente impossibile "breakkare" gli ICE più potenb (figunamoci poi uccidere le All).
- 2 Per decodificere le password bisogna alzare il livello del chip Cryptologye ciò dosta un sacco di soldi. Per evilare di spenderli lutti in questo modo, cominciale una partita e guadegnale un bel gruzzoletto di soldi vendendo i vostri organi. Prendele il chip al Gentleman Loser, andale da Jiulius Deane e lalevi aumentare il chip Cryptology lino al 4º livello. Quindi salvale le pertila. Ogni volta che aviele bisogno di decodificare una parola, salvale la situezione attuale, carcale la partifa salvata precedentemente, decoddicale la parole e riprendele il gioco.
- 3 Se avele bisogno di ricompiare degli organi, usate il chip Bargaining (che trovate da Julius Dieane) appena entrati nel Body Shop: vi tarà un super sconto!
- 4. Julius Deane ha anche una bella maschera antigas che vende a poco prezzo. Per lui è Exolic hardwere.
- 5. Il cliente del Donuts World è un poliziotto. Serebbe molto igienico se per parlargli usaste il chib Contalk.
- 6 Non serve pagare l'avvocalo guando vi arrestano, Tenele i i soldi nel Money chip e lalevi pure multare sul confo in banca. Attenti però a non esagerare con gli erresti perché potrebbero decidere di Lerminarvilli
- 7 Se entrale nella Bank Gemeinschaft (non sapelle leggere i cartelli? Siele autolesionisti?) il codice d'accesso è BG1066.
- 8 Ricordalevi di salvare la partita prima di entrare in una nuova zona del cyberspace o di allionlare un combattimento importante: se qualcosa va storto policle sempre rimediare i danni.
- 9 · La rolellina dei codici, detta ufficialmente PAX Verification Code Wheel (avete il gioco onginale, vero?), contiene molle parole riguardanti il gioco che possono esservi molto utili a larvi venire l'ispirazione su cosa chiedere ai vari personaggi che incontrele.
- 10 Se avele dei deck non Iroppo capaci vedete di Tenerci solo i programmi realmente ulili, magair avendo anche l'accortezza di comprare il chip Oebug e di mnalzarlo al 4º livello.
- 11 All inizio di un combattimento con un ICE, ncordalevi di usare gli Interface Corruptor

(Slow e Jammies): vi laciliteranno le cose.

- 12. A meno che non abbiale l'Easy Rider non polele pessare da una zona del Cyberspace all'altra, quindi se volete arrivare ad un dalabase di una particolare zona, dovete collegarvi al cyberspace da un jack di una delle locazioni il cui OB sia nella zone desiderala.
- 13 Se riuscite a sconliggere un Al. lufti i chip da combattimento che avele usalo aumeniano di un lwello.

#### LISTA OFL SOFTWARE

NOME DESCRIZIONE ACID Vitus ant HCE (cyberspace) ARMORALL Riveste con un armatura il deck

BATTLECHESS Programma di scacchi BLAMMO Virus malelico: non usare MAIII BLOWTORCH ICE Breaker Good COMLINK Software di comunicazione CONCRETE ICE Breaker Best CYBERSPACE Programma di comunicazione DECOGER ICE Breeker Good

DEPTH CHARGE ICE Breaker Best ICE Breaker Better **OCORSTOP** ORILL ICE Breaker Better EASY RICER Permette l'accesso a tutta la

matrice HAMMER ICE Breaker Good INJECTOR Virus anti-ICE (cyberspace) **JAMMHES** Interface corruptor: Terma gli IĆE

KGB Porta al database KGB LOGIC BOMB ICE Breaker Best MIMIC ICE bypass (cyberspace) PROBE Programma di informazione (cyberspace)

**PYTHON** Virus anti-ICE (cyberspace) SLOW Interface corruptor; rallenta i calai degli ICE SCOUR Visualizza i liyelli di un

dalabase SEQUENCER Permette di entrare al 1º livello

di un DB

THUNDERHEAD Virus anti-ICE cyberspace)

#### **DOVE TROVARE COSA**

Le liste di software qui sotto riportale si infenscono al livello messimo del database. Entrando a livelli inferiori, se ne possono Irovare di meno.

#### BANK GEMEINSCHAFT

Decoder 1.0 Budgetpal 24.0

Receipt Forger 7.0

#### BANK OF BERNE Armor all 1.0 Slow 3.0

Probe 10.0

BELL EUROPA

#### TRICK 'N' TACTICS

Thunderhead 4.0 Acid 5.0 Cyberspace 1.0

COPENHAGEN U.

Comlink 4.0 Decoder 1.0 Probe 4.0 Jammies 1.0 Doorsten 1.0

CRAZY EDO

Comfink 2.0

DARPO Thunderhead 3.0 Injector 3.0 Jammies 2.0

Concrete 2.0 Drill 3.0

EASTERN SEABORD

Comfink 5.0 Thunderhead 2.0

FREE MATRIX

Blammo 1.0

Toxin 18.0 Megadeath 4.0 Centurion 5.0 Snailbart 14.0

GENTLEMAN LOSER

Pickupgrils 1.0 Blowforch 1.0 Hammer 1.0 Probe 3.0 Slow 1.0 Injector 1.0 Dall 1.0

GRIBPOINT

Jammies 3.0 Thunderhead 3.0 Hammer 5.0 Injector 3.0 Armorall 2.0

NOSAKA

Comfink 5.0 Hammer 4.0 Concrete 1.0 Mimic 2.0 Injector 2.0 Slow 2.0

INSA

Armorall 3.0 Hammer 6.0 Logic Bomb 3.0 Injector 5.0 Doorstop 4.0

IPS

Jammies 1.0 Hammer 2.0 Mimic 1.0

KGB

7

3

2

Slow 5.0 Armorall 4.0 Logic Bomb 6.0 Concrete 5.0 Depth Charge 8.0 Probe 15.0 Injector 5.0 Jammies 4.0

METRO NOLOGRAFIX

Decoder 1.0 Blowterch 1.0 Doll 1.0 Probe 1.0 Cemink 1.0

MUSABORI

Kuang Eleven 1.0

Probe 1.0 Python 2.0 Blowtorch 4.0 Decoder 4.0

NIHILIST

Python 5.0 Slow 4.0 Acid 3.0 Logic Bomb 3.0

**PANTHER MODERNS** 

Comfink 3.0

MAPPA DEL CYBERSPACE 0 496 2 480 3 2 464 448 432 416 400 zona

384 5 368 352 336 2 3 2 320 304 1 288 272 zona 5 zona 4 256 4

4 5 3 3 1

zorla 3 t0 9 71 8 4

1

zona 1 3333324 3333324 36825 36

ZONE 0

240 224

208

192

176

160

144

128

112

96

80

64

48

32

16

2

5

3

1) Psycologist 2) Regular Fellows 3) Consumer Review 4) World Chess 5) Asano Computing 6) Cheap Hotel 7) Panther Moderns

ZONE 1

1) Copenhagen U. 2) Eastern Seabord 3) N.A.S.A. 4) I.R.S.

zoha 6

zona 2

1

6

4

5) S.E.A. 6) Gentleman Loser 7) Tozoku B) Tactical Police 9) Free Matrix 10) Central Justice ZONE 2

2

t) Hosaka 2) Hitachi Biotech 3) Musaberi 4) Fuji Electric ZONE 3

1) Bank of Berne 2) Screaming Fist 3) Free Sex Union 4) D.A.R.P.O. 5) Turning Registry ZONE 4

1) Sense/Net 2) Grid Point

ZONE 5

1) Bell Europa 2) Gemeinschaft 3) I.N S.A. 4) Bank of Zurich 5) Nibilist

ZONE 6

1) Kgb 2) Maas Biolabs

ZONE 7

1) Tessier- Ashpool 2) Phantom 3) Allard Tech

LUGLIO 1989 K 51

#### TRICK 'N TACTICS

Mindbender 3.0 Chaos Videosoft 1.0 Blowtorch 3.0 Decoder 2.0 Thunderhead 1.0 Cyberspace 1.0

#### PHANTOM

Memlock 1.0

#### **PSYCHOLOGIST**

Thunderhead 1.0

#### SCREAMING FIST

Slow 3.0 Depth Charge 3.0 Python 3.0 KGB 1.0 Armorall 1.0 Easy Rider 1.0

#### SFA

Comlink 4.0 Sequencer 1.0 Thunder head 2.0

#### TOZOKU

Comlink 6.0 Blowtorch 1.0 Decoder 1.0 Blowtorch 3.0 Drifl 2.0 Acid 1.0

#### WORLD CHESS

Battlechess 4.0

# MICROPROSE SOCCER

Rmgraziando il buou Gianmaico Capitanio di Mestre (VE) per i suoi "onesti" consigli sull'ottimo calcio della Micropiose, ecco ora quelli "sleali" per chi desidera vincere un campionato del mondo senza continuare a cambiare squadra nel coiso dello stesso. Le modalità di impiego sono le solije; resettate il gioco, introducete la/e poke/s e fate ripartire lo siesso con le pokes di restart seguite dalla SYS.

POKE 40999,169 e POKE 41000,0.

Per indebolire TUTTE le squadre avversarie consentendovi di viucere la coppa senza falica: basta essere in grado di battere l'OMAN (e uon ci vuole poi molto...)

POKE 18542,169 POKE 18543,53 POKE 18544,133 POKE 18545.1 e SYS 18542

Per fai ilpartire il gioco (N.B. Resettando il gioco si perde una piccolissima parte di terreno di gioco dielro la porta superiore: è regolare e non influenza minimamente il gioco).

Se invece siele dei lauteri del De Conbertiu e vi interessa solo partecipare, eccovi due poke "innocenti" per chi vuole gustarsi il game da spettatore.

1- POKE 35989,208

Il demo game veria sempre disputato da una squadra contro se stessal (POKE 35989,240

per ripristinare la condizione normala). 2- POKE 34779.44

Durante lo svolgimento del moudiale TUTTI gli incontri verranno disputati come mi un demo game e pottete così assistere anche alle partite tra altre squadre per veder maturare il risultato mano a mano. (POKE 34779,76 per ripristinare la condizione normale).

Alessandro Diano

## A SETTEMBRE SU KAPPA...

K diventa GLOBALE, con notizie:

• Dagil USA, dove curloslamo
cosa il gigantesco CES di Chicago riserva agil amanti dei divertimento elettronico nel campo del
l'hardware e del software.

 Dalla Germania, dove Incontriamo la crema del programmatori e autori teutonici di computer giochi.

 Dal Giappone, dove scopriamo alcuni stranl e curlosi gadget.
 Più le solte Prove su Schermo, Notizia, Musica & Grafica, ecc.



# MILLENNIUM 2.2

Questa strategia per Millennium 2.2 di Pierlorenzo Rollero gli fa vincere il premio per il miglioi trucco dei mese. Che ne dite, nen se lo è meritato?

#### ENERGIA

La prima cosa a cui pensare nella base lunare è l'energia. All'inizio, mfalti, la base e alimentala a batteria e la produzione energetica è bassa, quindi altivale il SolaGen Mk I.

Ora portalevi nel padiglione Research e selezionale la cartelletta 'energy"; progettale IMk II.

Quindi portaleyi nel padigliona Resource ed attivate la trivella pei procurarvi la materia prima necessaria.

Una volla che sarele stafe avvartiti che la ncerca sull'Mk li è l'erminata, costruitelo portandovi al padiglione Production.

Mentre l'Mk II è in produzione, progettale FMk III. Quando la produzione dell'Mk II è Terminala, installatelo. Procedete così fino all'Mk X (ncordale che il generalore seguente si può costruire solo avendo già in funzione il precedente).

#### SONOE

Una volta costruito IMk X, progettale i mezzi di Iraspoito: costruite almeno cinque sonde (probe) e mandatele a piendere dati su qualche luna o pianeta. Un buon pianeta da cui cominciare è Callisto. Lanciala almeno cinque sonde così avrete molti dati da elaborara. Quando le sonde atterrano, iniziano a trasmettere dati: selezionate "Colonization" e iniziate la ricerca nel pianeta sul quale è atterrata la sonda. Dopo alcuni giorni di ricerca si potrà sapere se il pianeta è colonizzabile o no.

#### GRAZER E ASTEROIDI

Una volla progettati i mezzi di trasporto, costruile almeno otto Grazei e mandalegli sugli asteriordi, dove potramo trovare e raccogliere malerie prime. Fale passare i giorni e quando il bollettino vi dirà che un Grazer ha trovalo dei minerali, falegli raccogliere e nportatelo sulla Luna. Continuale per un po' a mandare i Grazei avanti e indietro per gli asteriordi, poiché all'inizio l'unica lorde di materie prima non presenti sulla Luna sono gli asteriordi, quindi sondatene diversi

Dopo un po' che giocale vi dovrebbe artivare la comunicazione di indipendenza di Marte il quale, essendo già colonizzato, non è accessibile. Ora iniziale a progettare i caccia e i laser orbitali che vi serviranno in seguito. Quando verrete attaccati usale questa procedura: selezionate il padiglione di dilesa e lanciale i caccia, impugnate il postick (o il mouse se vi trovale bene) a distruggete l'astronave nemica, continuando così finchè non le avrele distrutte tutte quante.

#### LA PRIMA COLONIA

Mentre si svolge questo lavoro di ricerca di



malerie prime, continuale le noerche nei vari campi e costruile anche 6 noduli per aumentare la capacità della base. Quando avele sufficiente materia prima per costruire un S.I.O.S., una nave colonia, e un carrak, poliete smettere di sondare gli asteroidi. Costruite un S.I.O.S. e mandalelo su Callisto (o dova volete voi) pei fondare una colonia. Costruite un Cairak e cancaleci un Solagen Mk X o Mk IX, più due fighler per rispondere ad eventuali evasioni. Finché non conquistate Marte non lasciate le colonie senza dilese. Attenzione, però, a non lasciare indilesa la Luna: se avevale solo due fighter, costruitene alin. Calcolate, comunque, che come minima doviele produite almeno un Mk X e un lighfei par ciascuna colo-

Le colonie non hanno padiglioni di produzione e ricerca, quindi quando avele molle colonie vicine, selezionalene una come magazzino e dotatela di Waveridei (2 o 3), generatori (5 o 6) e caccia (5 o 6), che vi serviranno come riserva.

#### POST-COLONIZZAZIONE

Quando avrete bomini a sufficienza, attivate le Irivelle delle colonie. Dopo le prime colonizzazioni vi verrà comunicato il ritrovamento di nui relitto alieno: andate al padiglione Resaarch, selezionate la cartellatta "transport" è progellate il Fleet Carrier, mandate un Carrack sulle colonie per recuperare della materia prima e costruteto. A questo punto le vostre colonie dovrebbero essere infestate da una malattra aliena: andate al padiglione Research e poi selezionata la cartelletta "supplementary", tro-

verete la voce Vaccine. Progettatelo, costruitelo e mandatelo sulle colonie in quarantena con un Waverider, in quanto è più veloce di un Carrack. Operazione ripetibile per eventuali epidemie. Ora dovreste disporre anche di Uranio: producela il laser orbifali, molto potenti e mandateli sulle colonie.

#### TERRAFORMER

Quando avele costruilo il Fleel Carnet, che è una grossa portaerei spaziale, armatela con i lightei e mandalala su Marte pei sconfiggerele i vostri nemici (la sequenza di attacco non è molto diversa da quella di dilesal, Distrutti gli alieni, ricolonizzale Marte e nel vecchio computer della colonia, troverele i dati di un Terratormer, dispositivo che accalererà la ristabilizzazione della Terra. Porlatevi al padiglione Research e progettalelo, mandate a prendere il materiale necessario e costribelo.

Il problema che ora sorge è che questo dispositivo è molto pesanta (nemmeno il Ffeel Carrier è in grado di trasportarlo) ma se si infenterà di caricatio, i incercatori saranno in grado di convertire il Ffeel Carrier in un Juggernaut che ha una grande capacità di carrico. Progettalelo e costruitelo come al solito.

Mentre lo stale costruendo verrete avvisati che un'armata aliena, scampata alla distruzione, si sta dingando verso la Luna: non nuscirete a fermarli e così distruggeranno tutta la popolazione, danneggiando molti sistemi. Nessun problama: smanlellate un Carrack ed il suo equipaggio, assegnato in precadenza, sarà pronto per i lavori di produzione: sono soto 80 ma bast ano. Terminata la costruzione del Juggernaut, mandatelo sulla Terra con il Terralormer: in pochi anni la Terra sarà pronta alla nuova colonizzazione: costruite la nave colonia e lancialeta. Aspettate qualche mese e poi godelevi la scena finale.

#### CONSIGLI GENERALI.

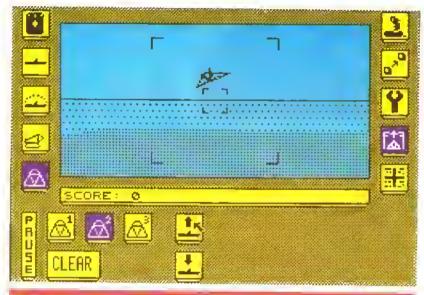
- Provate a colonizzare la luna di Hypenon vicino a Salurno; li si è trovato il relitto di Fleet Carrier.
- Un nodulo contiene al massimo 100 persone.
- Per accelerate i Tempi usale spesso "Advance days" e cercale di Tare più cose insieme onde evilare di perdere tempo.
- Fale ricarche su pianeli come Urano che potrebbero essere abitabili per i mutanti.
- Il bunker è inutile.
- Se verso la line del gioco le colonie si dichiarono indipendenti, non preoccupalevi.
- Se vi dovesse mancare l'energia per produire, staccale la trivella lunare.
- # lile support lunare può contenere sino a 6 noduli,

#### Pierlorenzo Rollero.



http://speccy.altervista.org/

# NUOVE VERSIONI



#### **SPECTRUM**

# CARRIER COMMAND

RAINBIRD L15000c - L15000d, versione Atari ST K-VOTO 927

La Microprose starà ringraziando la sua buona stella adesso che ha i diritti di pubblicazione di eccellenti giochi di strategia come Carner Command della Realtime. Qualunque cosa abbia prodotto la casa di Telbury negli ultimi due annii non regge il confronto con questo gioco

E la cosa meravigliosa di Carrier Command e che lo si gioca benissimo sullo Spectrum come sull'ST o l'Amiga Comunque, non sono lutte rose e fiori, dalo che lunziona solo in modo 128K

Siele al comando di un'enorme portaerei futuristica i la SS Epsilon. Il brutto è che il nemico ha preso possesso della nave gemella della Epsilon ed e deciso ad usarla per conquistare un gruppo di 32 isole strategicamente importanti.

Usando l'immensa arliglieria della Epsilon - inclusi i suoi caccia e veicoli Terrestin d'assallo - dovete scontiggere la rinnegata portaerei Omega.

L'azione è visia attraverso una finestra centrale che vi mostra tutto il combattimento con una grafica vettoriale sorprendentemente lfuida. Sefezionale le armi e i veicoli framile un sistema di icone che circonda questa linestra cenfrale.

Carrier Command e più unico

che raro - un gioco che combina ottimamente un eccilante gioco d'azione con una vera slida cerebrate.

K-VOTO 923



C64/128

#### SPEEDBALL

-IMAGEWORKS L18000c L22000d Versione ST K-VOTO 920

Speedball apparve per la prima volta inforno all'agosto 188 su Amiga e ST e lu accolto in modo entusiastico fanto da essere acclamato come il massimo dei simulatori sportivo.

Ambientato in un luturo lontano, lo sport di Speedball e un gioco dove tutto e possibile e mente è vietato. Le regole sono che non esistono regole. Da quatche parte luon dello schermo ce la porta del vostro avversario che e il vostro objettivo

Anche in questa versione per C64 il controllo dei giocalori e lacile quanto in quelle a 16-bil. Come nella maggior parte di questi giochi di squadra, controllate faileta più vicino alla palla. Il punteggio complessivo del vostro "team" determina costa larino i vostri compagni di squadra se il punteggio e alto si troveranno in buona posizione per segnare e passare, se è basso potrebbe succedervi di trovare il vostro attaccante in difesa.

Una delle migliori conversioni da 16-bit che abbiamo visto, con un'elevata qualità sia grafica che sonora Spiendida conversione

K-VOTO 900

#### AMIGA

### RAMPAGE

#### ACTIVISION L.39000 versione C64 K-VOTO 567

l'Adoro questo groco. La versione C64 era un poi deboluccia dal punto di vista della gratica, ma la versione Amiga lo riscatta complelamente.

L'ambientazione e da film di King Kong. Il vostro gonilione deve schiacciare i palazzi, afferrare gli elicotteri, calpestare le macchine della pobizia e in generale causare più danni possibile nel centro di New York.

La scetta del gioco a fre gio-

caton rende il groco una gara contro gli altri mostri e inoltre introduce elementi da picchiaduro dato che potete colpire i vostri avversari nello stomaco e tarli volare fuori dallo schermo.

Questo non é mai stata considerata una delle miglion della Sega - ma per me potrebbe benissimo dimostrarsi un classico più di Afterburner e Galaxy Force

K-VOTO 836



54 K LUGLIO 1989

# KICK OFF

Anco, L29000, versione Atari ST recensita su K7 K-VOTO 821

La redazione dr K ha perso la lesta per questo splendido gioco del calcio. Devo ammettere che l'uscila di un nuovo calcio da parle dell'Anco cr aveva lasciato un po' perplessi. Troppi erano stab i btoli deludenti della casa di Kenj e quindi la drffidenza era più

che grustificata. Ma Kick Off ci ha convinto nella versione Alarr ed entusiasmato in quella per Amiga. Il gioco è sostanzialmente simile, con la visione dall'allo del campo e la solite caratteristiche come la disposizione tattica della sgnadra, i caler d'angolo ed i rigori. Alcune





novilá lo rendono ancora più gustoso, hanzilutto la grafica é più convincente con le reti che sembrano reti (manca solo che si gonfiano) i giocalori sono più definiti ed altrettanto è il campo. Non manca un locco Internazionale ttrattandosi di gioco del calcio è inevitabile): un menu vi chie-de quale lingua desiderate Ita italiano, olandese, fedesco, inglese e francese. In questo modo quando giocherele avrele, il programma nella lingua desiderata.

Unica difficoltà per Kick Off è la slessa evidenziala nella recensione pei ST: il controllo dei giocalori e soprattutto della palla è mizialmente un po' problematico ma con un buon allenamento i risultati non dovrebbero lardare ad arrivare.

Non è forse il DEFINITIVO gioco del calcio, ma ci siamo molto vicini.

■ K-VOTO 899

L'attesa da parte dei videogiocalori era pari a quella dei biosi, rossoneri per la finale di Barcelona. Poi linalmente è arrivato... Stiamo parlando di Microprose Soccer per Amiga, speranza delusa di butu gli appassionati di calcio elettronico.

Premetto che Microprose Soccer pei C64 non mi aveva entusiasmalo soprattutto pei quanto riguardava la valietà del gioco. Gli schemi a disposizione per ogni sqriadia erano abbastanza (imital) e non si poleva certo

# MICROPROSE SOCCER

Microprose, L49000 d, versione C64 recensita su K 3 · K-VOTO 915

pensare ad un groco collettivo. La versione C64 aveva comunque numerosi pregi come una buona



fluidità dello schermo e l'ottoma cura di lutti i particolari. Il secondo aspetto è stalo manienalo in maniera più che soddisfacente nella versione a 16-brt: c'è la versione Indoor (il calcetto), il modo replay è sempre molto spettacolare (anche se dopo le prime volte lo escluderele subito) e c'è anche la variazione delle condizioni atmosferiche,

Come nella prima versione polete fare nn Campionalo del Mondo con le migliori nazionali, un torneo ad eliminazione diretta con pru grocalori o la partita secca contro il computer od un amuco.

La conversione è commique delindente con uno sciolling poco finido e una grafica troppo simile a quella del C64 per essere una versione a 16-br. I giocalori a volte sembrano essere trasparentivisto che capita di superare

l'avversario passandoci sopia senza toccare la palla. Per recuperare la palla siele costretti a lare der lackle troppo precisi. La varietà degli schemi è sempre più debote ed i goal che rinscrete a segnare sono tutti ugualr les, tiro in diagonale dal vertice dell'area). Altro particolare negativo e msoli-To per un gioco Amiga è il sonoro peggrorato rispetto alla versione C64. È stata aggiuni a della musica in caso di goal oppure un jingle che avverte quando sta per terminare il tempo ma gli effetti della partita e quelli del Temporale sono msufficienti. Se siele in cerca di un buon gioco di calcio leggete sopra: ilsparmerelle qualche decina di mighaia di lire.

**■ K-VOTO 750** 

LUGLIO 1989 K 55

#### NUOVE VERSIONI



### DRAGON NINJA

### Imagine, L39000, versione Amstrad recensita su K4 K-VOTO 856

La versione per Amiga del picchiaduro dell'Imagine à stata realizzata con buoru risultati. La grafica e splendida e l'animazione è velocissima

Il vostro Bad Dude ha oltimi riflessi ad è pronto a picchiare e saltare coma un griflo ad ogni vostro comando. Anzi lo scrolling ed i vari movimenti sono ancha esageralamente veloci tanlo che vi sambra di vedere un film di Ridolini. Quindi scoldatavi lo slow motion della ver-

sione ST. Contrariamente a quanto annunciato tutto è stato registrato su un solo disco.

Gli slage da superare sono i soliti 8, gli stessi disegnati sulla mappa pubblicata nel numero scorso.

Un buona conversione con i fondi ben disegnati ed i personaggi ben definib che appassionarià per gli amanti dai picchiaduro.

■ K-VOTO 884

### CYBERNOID II

Hewson, L39000, versioni Amstrad e Spectrum recensite su K1 • K-VOTO 672

L'obiettivo e lo stesso delle versioni a 8-bil (come polevate aspettario quelcosa di diverso?); i pirati sono lorinati con la loro grande astronave per saccheggiana la riserve della federazione. Ancora una volla Cybarnoid è stato chiamato per fermane l'azione devastatrice dai pirati. L'astronave è armala con i soliti accessori: laser, bombe, mine e schemi protettivi. La versione Amiga vi offre alcune novità come della aggiunte all'armatura, le bombe smart che distruggiono tutte le astronavi più piccole e alcuna delle

grandi a una specie di missile a licerca. Quando ne sparafe uno continuerà a limbalzara sui bordi dello scherno colpendo ogni cosa che tocca. Tutto è stato ndisegnato con arte, dai londali ai vari sprite, Ogni parbia è accompagnata da una colonna sonora esagerata.

Questo Cybernoid II è un buon lavoro di Bernard Matthews, il programmatore cha ha cui allo la conversione per Amiga; Raffaele Cecco ne sarà falce?

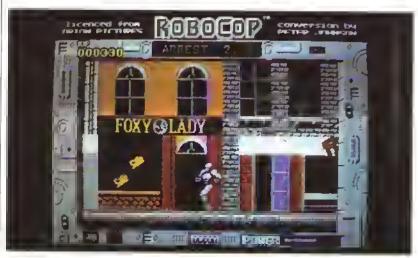
■ K-VOTO 813



### ATARI ST

# ROBOCOP

Ocean, L39000 versione Spectrum recensita su K2 • K-VOTO 807



La realizzazione è stata affidata affa sapiente l'ecnica di Patar Johnson, specialista di attre conversioni Ocean a 16-brt. Net suo portfolio ci sono Arkanoid I e II, Wizball e Daley Thompson Olympic Challanga.

Il gioco non à molto diverso dalla varsione a 8-bit ancha se ci sono numerose aggiunte che lo rendono più simile al film.

La grafica è molto colorata ma parde quella definiziona indispensabile che dà una carta 'rubusiezza metallica" al personago. L'elfetto è quello di vedera un videogioco tratto da un cartone animalo più che da un film cyborg.

L'atmoslera non è la slessa del comop della Data East. Mancano molti particolari come quando Alex Murphy, dopo aver completato un livello, si rivolge a vor imgraziandovi per l'auto. Ma questi sono perfezionismi su cui si può sorvolare perchè Robocop imane un'ottima convarsione dalla giocabilità che non defude mai.

■ K-VOTO 903

# FORMULA PC

Quali segreti nascondono sotto il cofano tre giochi di guida per PC come The Duel, Our Run e Lombard Rac Rally?

giochi di guida non banno mai espresso ri massimo del loro potenziale, nemmeno in questa epoca, l'epoca dei potenti e l'antastici computer a 16-bit. È difficile comprendere le ragioni di questo fenomeno, ma una cosa 6 certa: nessun gioco di guida è mai nuscito a generare metà dell'entusia smo e della sensazione di velocità e frenesia tipici, per esempio, der similation di volo.

Volete un esempio? OK, prendiamo OutRun. Le versronr per Amiga ed Alan ST hanno deluso un'in-Tera lolla di appassionati, non nuscendo a riprodurre la perfetta miscela di azione e grafica del com-op e sostituendola con uno scalolone rosso che sfitta e sr dimena sullo slondo di un paesaggio misero e sussultante. Che speranze si polevano riporre, dunque, nella versione per PC di OutRun? Beh, che cricrediate o no, questa è di gran lunga la versione migliore, ed in generale è l'unica versione di un gioco di guida da bar che nesce a riprodurre su computer la giocabilità del com-op. E stranamente, questa non sembra essere una voce nel deserto, dal momento che anche gli altri titoli di guida pubblicati questo mese per PC, Lembard RAC Rally della Mandann e Test Drive II . The Duel della Accolade, superano nettamente le aspettative. Questo improvviso interesse per il mondo der motorr è solo una moda passeggera o potrebbe influenzare il futuro della simulazione sportiva su home computer?

#### A TUTTO GAS?

Lombard RAC Rally fu accolto calorosamente accolto quando debutto sulle strade langose a 16bit dell'Amrea e dell'Atan ST, ma anche allora la sensazione di velocità e la manovrabilità del veicolo lasciavario un poi a desiderare. Sicuramente questo massacrante rativ non avrebbe avulo grande luturo sul PC, vero? Beh, non ci crederele, La versione CGA, con chilometri e chilometri di paesaggio color magenta è un pugno nell'occhio, ma i sedici colorr della scheda EGA rimediano a questo diletto, contribuendo a creare una conversione superiore alla media. Non è altrettanto sorprendente il seguito pubblicato dalla Accolade del suo vecchio hit per 16-bit, Test Drive. Programmalo negir Stati Uniti, dove r PC regnano sovrani, The Duel fornisce un'al-Ira possibilità di sedersi al posto di guida di un paio di auto europee dalle atte prestazioni e lanciarsi in una gara contro il lempo o contro un altro avversario: dopo aver gettato alle ortiche il codice della strada, naturalmente La versione EGA è, comprensibrimente, impressionante, ma la cura e l'allenzione con cui è stata programmala la versione CGA a quattro colon lanno si che anche questa sia una giola per l'occhio. L'unico punto debole è costituito dal sonoro - specralmente quando entra in groco la polizia con la sua sirena che da un nuovo significato al termine 'radiotelelono'!

#### SONORO SENZA GLORIA

Ma purtroppo questo è il punto debole di molti programmi MS-DOS. Il chip sonoro del PC non è famoso per la sua impressionante capacità di riprodurre un'intera orchestra, ma pare che anche il ruggire di un motore riesca a metterto in difficolta. Sia



la Ferran di OutRun che quella di Duel impiazzano il tradizionale e gratificante "vroom" con un'accapponante sene di bip [che 'gratlano' impietosamente quando si innestano le marce bassel, mentre il paletico gli effetti sonori di Lombard RAC [cip! cip!) possono solo sperare di essere dimenticati in fretta. L'atmosfera di run gioco dipende in gran parte dagli

Gii spettatori accorrono la massa: preperalevi a portare il vostro IBM dove probabilmente non à mai giunto prima. I possessori di una acheda EGA attendono che il semaloro di partenza passi dal rosso al verde, ma i molti sfortunati possessori di una scheda CGA devono aspettare che passi dal magenta el magenta!



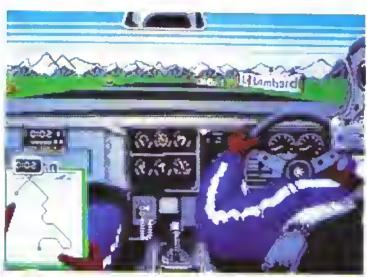
The Ouel Incorpora un elemento 'strategico': i distributori di benzina al quali dovete farmarvi ed intervalli regolari per rifornimi. In questo caso, però sembra che il vostro avversario aulla Porsche sia arrivato prime di voi.

effetti sonon, ma ancora più importante è la sensaziona di velocità cha il gioco è in giado di ganerare. Sembra comunque che fino a quando le aspansioni sonore non saianno diffuse quanto le schade EGA, i possessori di PC dovranno rassegnaisi a giocara giochi cen un sonoro pan a quello di un forno a microonda.

#### **GUIDATE AGGRESSIVI!**

Ma uffa, pianbamola con questa questioni da poco. Gli utenti PC dovrabbero asultara per l'uscita di tre prodotti di così alta classe. Anche loro adesso posso permettersi il lusso di scagliere, cosa che i proprialari di altri computei danno pei sconlalo. Ció non significa che l'acquisto di uno di questi programmi esclude l'acquisto degli altri: OutRun soddisfa il desideno di velocità del purista mentra gli altri dha hanno ambizioni di simulazione - con Lorribard RAC che offra un'intaresse a lungo tarrima in contrapposizione al l'ascino immediato di The Duel.

Probabilmenta il punto fondamentale à che lino ad ora i giochi di guida pubblicati per PC (e qualcuno aggrungarebbe: i grochi per MS-DOS in generale) sono sempra stati carattarizzati dall'atichella 'non male per un PC' -questo trio può essere quindi la punta di diamanta di un nuovo corso che pnò mettere gli utenti PC alla pari con i possessori della altre macchina a 16-bit. Una buona ragione per mettarsi al volanta, non trovate?



Stata puntando verso le colline in Lombard RAC Rally. Teneta un occhio sempre sul cruscotto, ma non fata molto caso alla mappa del vostro navigatora: non è molto pre-

### SUPERAUTO SULLE STRADE DELLA CALIFORNIA

Stufi di guidata sempre le stasse macchine per le solite vecchie strade polverose? Niente paura! The Duel fornisce ai suoi giocatori la possibilità di cambiare velcoli e paesaggi giazie a due nnovi dischi. The Supercars e California Challenge. Il primo rimpiazza l'originale accoppiata di automobili di The Duel con cinque motori da acquelina in bocca: una Lotus Turbo, una Ferrari Testarossa, una Porcha 911 RUF, una Lamborghini Countach 5000S a una Corvetta ZR1. Non restate a bocca aperta, però, dato che non sono altro che le macchina incluse nel predecessore di The Duel, Test Drive. Un poi più originale appare California Challenge (costo: 29.000 lire) che sostituisce al paesaggio usuale un'autentica autostrada che attraversa la "west coast" degli Stab Uniti da San Francisco al confine messicano in setta divertanbisime lappe. Ci vediamo ad Acapnico!



Scendate per sgranchirvi le gambe ed ammirara la scintifiante carrozzaria della vostra autovettura. VI è mai sembrato così bello il vostro cavallino rampante?

# FACCIA A FACCIA

The Duel OutRun Lombard RAC Prestazione Accelerazione maneggevolezza sicurezza Extra

#### PRESTAZIONI

Quasta calagona rifiette le sensazioni trasmesse dalla vettura. Da la sensazione di viaggiare ad alta velocità o vi neoida piuttosto una gita domenicale ai laghi? Sia Tha Duel che Lombard RAC non Laggiungono ottime valutazioni, lasciando la palma ad OutRun - ma più pei loro damento cha per altro.

#### ACCELERAZION!

Il termine si spiega da sè. Notale come nassuno dei programmi raggiunga un risultato soddisfacenta, con The Duel coma fanalino di coda.

#### MANEGCEVOLEZZA

Il realismo è la chiave qui. Mentre The Dual si comporta più che bana, OutRun arranca e Lombard RAC softia di una taratura del volante incredibilmente pes-

#### SICUREZZA

Owero "quanto ci si la mala?" In questa catagoria OutRun non conta, in quanto ancha se vi i baltata completamanta perdeta solo pochi secondi. Tha Duel si comporta un po' meglio, ma anche volando da tranta meln giù per nn precipizio il massimo che può succedere è un parabrezza incrinalo. Sotto questo punto di vista Lombai d'RAC è peggiore; un beep acuto difficilmente renda l'idea dalla collisione con un albero.

#### FXTRA

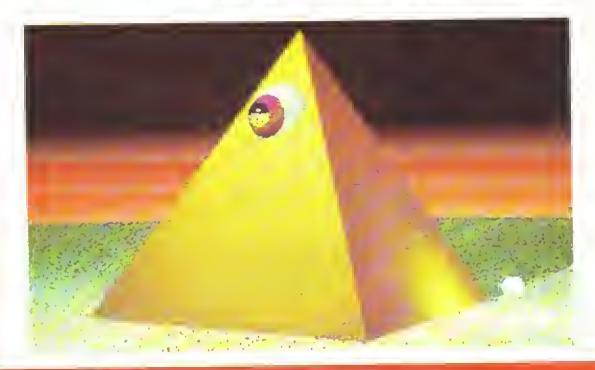
Ancora una volta OutRun non la una bella figura, non avendo da offinre altro che la modifica della colonna sonora. Lombard RAC si comporta un poi maglio: gli extra includono im'intervista alla TV ed un'officina attrezzabssima. Cominque il vero vincitora in questa categoria è The Duel, con i suoi dischi di macchine e scarian axtra. Ricordala comungna cha gnasti optional, come i vetri fumé di una vera macchina, costano.

http://speccy.altervista.org/

# GRAFICA

A CURA DI FABIO CASTELLANO

# ANIMAZIONI ISTANTANEE



er molti bambini, anche se di età avanzata come noi, la scena preferita di un cartone animato è quella della pittura magica. Sapete cosa intendiamo, il Bip-Bip, dopo aver distanziato Vil Coyote, dipinge una strada sull'orlo di un burrone, una porta aperta su una parete rocciosa, o una bomba con la miccia accesa che esplode... Ah, se potessimo farlo anche noi, anche solo per divertimento. Ma forse ora possiamo riuscirci!

Man mano che computer sono diventati più potenti ed economici, le animazioni 'fai-da-te' sono diventate più semplici e veloci da produire; e se il vero Desk Top Video e ancoi apparinaggio dei bambini più ricchi o di chi lo fa per mestiere, anche chi possede un semplice home computer più creare brevi ma interessanti sequente animate, od almeno inserire qualche movimento in immagmi statiche.

#### TECNICNE ED ANIMAZIONI

Ci sono parecchi modi per dare vita alle vostre immagini, dal

K111GLIO 19891 59





desiderato.

semplice programma di paint ai sofisticali pacchetti di rav tracing che utilizzano tecniche di allimazione con compressione a Dell'a.

I paint per i personal più evoluli - come PC. Amiga, Alan ST e Archimedes - hanno lutti la possibilità di ulagliare un brush, cioè di sosliture il chrisore con un'oggetto o sprite preso dall'immagine, che può in seguilo venii posizionalo a piacere con il mouse. In effelli si liatta di un blocco di memona video copialo dalla bitmap in forma di spiile, che pno quindi venir mosso 'sopia' alla brtmap e nuovamente inserito in essa ove-

Se è disponibile una lunzione di Stencil o di Exclude Colour, l'oggetto può esser fallo apparire da dietro parte dell'immagine, come il sole che sorga da dietro una montagna o le palpebre che scendano a coprire gli occhi. In questi casi, lo sprile si muove "sotto" parle della bitmap e 'sopia' il resto. Afenni programmi hanno anche la possibilità di gestire la rotazione dei colori nella palette in modo da dare l'illusione di semplici animazioni. Questo sistema è usato in molti giochi per simulare il movimento, anche giochi di guida sofisficati come Hang-On usano la rolazione dei colori per simulare lo scorrimento della strada Certo, er virole un po di tempo per scegliere le ginste fonalità cromatiche e programmare la rollazione della palette, ma a risiillati sono poi verilicabili rapidamente.

#### SPRITE IN MOVIMENTO

Sono oggi reperibili parecchi programmi di animazione per i più diffusi personal, masoprattullo per l'Amiga. I più semplici di essinsano sempre spriles, ma anzichė richiederne il movimento - per forza di cose impreciso. Tramile mouse, permettono la programmazione delle traiellorie di ogni oggello, sopia o solto la bitmap, e con variazione di dimensioni per dare l'idea di movimenti sul leizo asse. Lavorano in questo modo con oltimi risultati Aegis Animaloi per Amiga ed Alari, Deluxe Video e Fantavision per Amiga ed Advanced Art Studio per Atau L'aumazione confemporanea di parecchi oggetti, puo nempire però la memorla ed eccedere la capacita di gestione del processore, causando movimenti a scatti o fremolariti. L'uso di no hardware dedicato, come il Blitter di Amiga (e degli ultimi Alari) e molto utile, perché si la carico della gestione della memona d'immagine coordinando il chip di gestione degli spriles, liberando quindi da gnesto compilo la CPU; ma le dimensioni degli oggetti e la lunghezza delle animazioni sono comunique limitate, sulle macchine non espanse. Se qualcuno di voi ha visto la versione del gioco

# DELUXE PAI





Le danzalrici sono un AnimBrush preso da una notissima serie di lotogremmi, gli studi di Edward Muybridge sul movimento, Muybridge, ha precorso il cinema, nell'800, con numerose sequenze folografiche di scensione del movimento di persone ed enimali. Le sue folografie sono stale acquisite e sconlornale.

E dal Novembre 1985, dall'uscita della prima release di Deluxe Paint, che questo programma gnida le classifiche di vendita del software per Amiga, rimagendo offretutto un leimine di paragone nell'ambito della computer gralica in generale. Le decine di migliaia di copie vendute delle versioni precedenti hanno molliplicato le vendite dello stesso hardware, grazie anche alla politica di costante sviluppo seguita nel corso del lempo, che insieme alle versioni per MS-DOS e Mac II (il bellissimo Studio 8 di cui abbiamo già parlalo) ha portato a questa nuova versione, ricchissima di novità. La grusta proporzione fra icone e monn è rimasta immodificala, e, sebbene i menu si siano allungati o sposlali, le icone non hanno subito variazioni Tranne l'aggiunta di un'icona nuova per il disegno di forme piene a mano libera, · permellendo agli utenti di familianzzare immediallamente con le nnove versioni. Il menu 'Painting Mode' è sempre stato ricco di opzioni, ma ne ha ora due nnove, Tint ed HallBrite. Disegnando in Tint. trastenscono siumature del colore prescello

solle Ionalità presenti nell'immagine, una specie di viraggio.

L'Extra HalfBrite coinvolge invece un modo grafico relativamente nuovo, nel senso che solo gli Amiga con il chip Fal Agnus (esclose quindi le prime serie del 1000) possono ulilizzarlo. Dgnuno dei 32 colori nelle i Isoluzioni Lo-Res ed Interface viene abbinato ad un suo equivalente con melà luminanza, quindi ci sono 64 colori in palelle, anche se i secondi 32 sono dipendenti - come tinta e salni azione - dai primi 32. Selezionando HBrile nel menu Mode vengono sostituiti i secondi 32 ai primi disegnando con il pulsante sinistro, e viceversa disegnando con il destro. Il fill in EHB è mollo migliore, disponendo di più slumature, come anche l'anlialiasing sulle prospettive. Altre nuove possibilità di fill sono Tint, Brush - viene distorta la forma del brush corrente per adattarlo alla zona da riempire, - e Wrap - simile a Brush, ma con i boidi compressi per dale l'impressione di un Texture Magging.

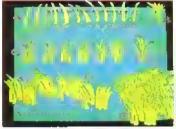
L'inserzione di lesti era un po' carente in DPaint, ed è stata migliorata con un



Il lavoro finito. El tutto in movimento, le danzatriol, l'erba, le nuvole con le loro ombre ed il pesce volante. È un peccalo vodarne solo elcune immegini ferme, perché, come in tutte le animazioni el computer, giì errori e i pixel sono quasi inavvertibili nelle immagini in movimento. L'intera sequenza è composta da 23 fotogrammi.

Life di Tomas Rokicki per Amiga, che si serve del Blitter

# NTI



Ogni filo d'arba è un AnimBrush, la base dell'AnimPsinting in DP3, composto da 12 fotogrammi. Ad ogni ciclo vengono ripetuti in sequenza.

requester che permette di scegliere font da allii dischi, mostrandole prima, cosa ulile soprattutto con le tont Multicolour, già utilizzabili anche con le ultime versioni di DPaint2

La velocrià generale e aumeniala, a lai punto che l'autore. Dan Silva, consiglia di usare le prospettive per ruotare il brush, dal momento che il controllo e la qualita sono migliori i ispello al menu Brush, soprattutto con l'antialiasing attivato.

Ma la grande novità è l'animazione. Molli programmi officno forme di animazione, ma DP3 lo la con un'integrazione infultiva e completa che rende l'aggiunta di movimenti ad urr'immagine un passo ovvio, della serie "perché non cr avevo mai pensalo?". L'animazione viene gestita trattando ogni oggetto come una mini seguenza animala:



Anche ii pesce volante è un AnimBrush, Uscando dai mare, è stato spostato sugli assi X ed Y e ruotato. Gli spruzzi sono stati aggiunti a parta.

l'AnimBrush e un brush composto dalle Iraslormazioni dell'oggetto nei diversi momenti temporali, che si ritaglia, e con cui si disegna, come se fosse un brush normale, con fulle le usuali possibilità di mfervento. Questo processo di 'AnimPaint' è descritto nelle illustrazioni. Succede anche di lasciarsi prendere la mano dalla possibilità di creare un'animazione, dentro un'animazione, dentro un'animazione... Sono infatti facilmente realizzabili sequenze ben dell'agliale a più livelli, e possibile così rillagliare l'intero schermo animato e scagliarlo urlante nel vuoto infinito, come gli avversari di Han Solo o Super-

# RENDER BENDER



Un'immagina ganarata da Randar Bendar, costruits a partire da semotici forme geo-

Nelle lamentele della stampa specializzata, l'Acoin Archimedes ha pieso il posto che aveva all'inizio l'Arriga, sopi attullo dopo i recenti aumenti di piezzo; forse, adesso che un po di Software comincia ad arrivare, le cose miglioreranno. Render Bender della Clares è una dimostrazione lampante delle potenza del RISC.

Gli appassionali di giafica sanno che, malgiado il realismo delle immagini che il ray fracing offre, il lempo necessairo per il render è stato finora dello stesso ordine di grandezza dello spostamento delle masse continentali. Questo e destinajo a cambiare, perché Rendei Bendei e realmente veloce - certo non in tempo reale od islanlaneamente, questo sara possibile solo con l'avvento della Pixel Machine della AT&T ma potrele finalmente vedere l'immagine lormarsi sotto i vostri occhi, anche in alla risoluzione.

Render Bender funziona sulla base degli stessi criteri con cui operann la maggior parle degli animatori 3D: si prepara ili iliemoria un modello completo della scena desiderata, e si offettua quindi il render finale. Il modello è chiamato scene' e compiende lulti i parametri necessari, colore, lexture per le superfici, livelli di trasparenza ed indici di rilles sione e rifrazione per ogni oggetto, oltre naturalmente alle posizioni di partenza ed arrivo ed alle traiellorie. Per descrivere la scena, RB si serve di un



secondo.

per il calcolo delle gene razioni, ha idea dell'utilità dello siesso, nel senso che permette il calcolo di 19.8 generazioni al-

#### PAGE FLIPPING

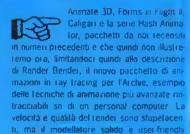
Un altro metodo di animazione, più adallo alla gestione rapida di animazioni complesse, è il page llipping. Come e intuibile dal nome, consiste in un metodo simile alla rapida iplazione degli angoli di pagine disegnati su un quaderno Ogni fologramma dell'animazione e un'immagine completa, non uno spirte, disegnata con piccole modifiche e salvata separatamente. Una volta caricati insteme fulli i fotogramini, e possibile alternarli ad alta velocita, lino ai 25 al secondo che sono la li equenza di scansione dell'immagine Televisiva PAL Facendo i conti. Se un software di questo lipo come il Page Flipper per Amiga occupa 36 k. su una macchina di serie da 512 k rimane spazio per 9 immagini 320 x 256 a 32 colori (50 k cad ). Anche se non Sembra, Sono in Tealla Sulficienti pei un loop di animazione di giande

E possibile estendere notévalmente guasto limite usando tecniche di compressione a Delia. Se gli oggetti in movimento non sono troppo grandi, le differenze tra due lologrammi successivi convolgono pochi pix els. La compressione a Delta consiste nella memorizzazione della prima immagine completa e delle piccole differenze relative ai lologrammi successivi, permellendo grandi ispaimi di RAM e spazio su disco. Il page flipping e la compressione a Della sollo la nel software per Alan, Jorse perche il Blitlei pei IST laidava ad arrivare. Quantum Paint dell'Eidersoft e Hyperpaint della stessa-Atan usano simili Tecniche per produtre semiphoi page Hipping, come anche il più potente Cyber Paint dell'Antic, un pacchettu di paint e animazione quasi al livello di Delui. Paint III

Finota, nivece, r band per Annga non mente per la presenza di eccellenti pacchetti dedicati alla kola aminazione. Con l'arrivo di biare, ociche l'integrazione delle animazioni. nel normale processo di disegno risulta in-

Totti piji avalizali sistemi di modeli Per t'Alan To sene Cyber Shidio dell'Anfro e di gran foriga il miglor sistemit di g inmia e molto più varta. Ion Videoscape 3D Sc lpt





#### CHE MEZZO DI TRASPORTO SCEGLIERE?

come un modello 740.

Qualcuno di Iroveta prevenuli, o lissati, ma dopo avei provato la maggioi parte dei paint e dei pacchetti di animazione reperibili su home, micro e personal, rimaniamo del parere che Dehoie Paint, soprattullo con questa nuova bellissima release, sia sempre parecchi passi avanti agli altri per immedia-Tezza d'uso, velocità, versatilità, polenzialità od anche per il semplice gioco. Il programma che gli si avvicina di più, sull'Atari, ci sembra Cyber Paint, benchè non disponga di nna buona gestione dei testi e non sia altrettanto veloce o injuitivo. Render Bender è natural mente in una classe a parte; non e certo istantaneo, ma la rapidità del render lo fa sembrare fale se confrontato con i ray tracers per Amiga. Sarebbe ottimo se venisse resa più umana la sezione modellazione. Comnigne, se volete disegnare una strada sulla roccia e faici entrare dentro Wyle Covote, la vostra unica scella è DPaint III.



Un fotogramma di animazione; la sfera esce dalla scalola blu e rotola lungo la discesa rossa...



...mentre la piccota sorgente di luce puntdorme sull'angolo della scatola projetta le ombre delle stere sul pavimento.

linché non sará disponibile una vera interfaccia utente. Speriarno che la Clares se ne convinca, perché la qualità del render è eccellente, e dovrebbe essere resa alla portata di tutti gli appassionali.

Interfaccia a parte, le immagini ottenibili sono molto sofisticale. Sono utilizzabili sei primitive solide, più poligoni a tre e quattro lati. Con un po' di immaginazione è possibile costruire modella complessi, anche se parecchio più lentamente che con un modellatore interattivo utilizzante poligoni più versatili, maggiri in Phong Shading. Il tempo perso nella modellazione va a compensare, in negalivo, la rapidità del render.

Sono unlizzabili tre tipi di fonti luminose, puntiformi, diffuse e spot, che permettono di gestire molto bene l'illuminazione della cena. Combinando gli effetti di fuce con le proprietà di opacità, infessione e infrazione delle superfici, e possibile la creazione di immagni molto realistiche, come quelle visibili qui accanto. Il focco di realismo linale è dato dalla vasta gamma di stondi disponibili, parquel incluso. Non ne polevamo più di mattonelle a se acchi!

file di Testo che specifica tutti i parametri, come i pirmi ray tracing per Amiga. Siamo d'accordo con la Clares che questo sistema abbia molti vantaggi, a cominciare dalla precisione, ma è anche certo che non sia di facile utilizzo per tutti. Motivi primari di questa scella sono stali il breve tempo a disposizione per lo sviluppo, e la necessità di tenere bassi i costi. 80 sterline sono in effetti poche, ma pochi saranno anche coloro che lo acquisteranno





Se è voro cho lo animazioni prodotta da un home computar non sono in genere di qualità sufficiento per la talovisiono commerciole, è ancho voro cho
molta ditto si servono di Amiga ed Archie
per la produzione di animazioni di prova
(del tipo chiamato 'animatic'), demo o
vidoo industriali. La Alternative image di
Leicostor (UK), si sarve di Amiga per pro-

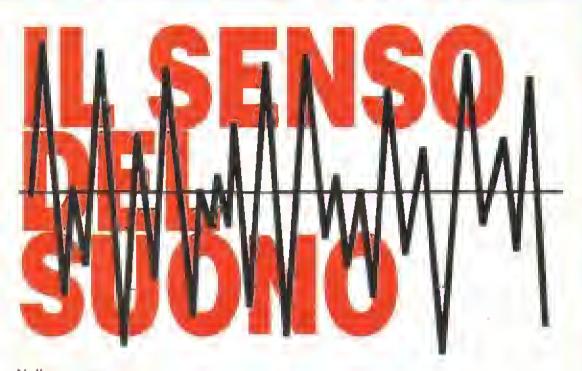


2000 cho usano è notevolmente espanso, ma il software o le tacnicho usate sono alla portata di ogni utante Amigo. Lo studio del disogno o dello animazioni su di un oconomico home computer standard, dotsto di software economico, può ossere il primo passo varso una carriera professionale.

durre animezioni di quolità protes sionale, come questo robot per Bass. L'Amiga

# MUSICA

B.M.V. CONTINUA AD ESPLORARE IL MONDO DELLA MUSICA COL COMPUTER



Nello scorso numero abbiamo dato un'occhiata ai programmi che trasformano il computer in sequencer, questa volta esamineremo la sua utilizzazione per creare ed aiutarvi a creare i suoni: una capacità che si chiama EDITING TIMBRICO.

e avete letto l'enorme panoramica su K6, vi ricorderete che ci sono due modri per la musica con il computer, programmandolo internamente o collegandolo in MIDI ad un sintetizzatore esterno. Il grosso vantaggio del software di editin timbrico e che vi permette di vedere tutti i parametri (tutti quei bit che concorrono alla creazione del suono) su schermo. L'informazione une sisere in forma numerica, ma i programmi più sofisticati sono in grado di convertire questi numen in una forma grafica facile da mierpretare. Il massimo sono puer programmi che vi consentono di manipolare un grafico su schermo, offrendovi anche una sene illimitata di limbri random per stimolare le vostre capacita creative.

#### COME PROGRAMMARE IL CNIP

La maggior parte dei computer purtioppo è ancora molto carente nel settore audio e lo Spectrum 48k e l'ultimo della ctasse con risuoi 'beep' ad un solo canale. Il chip sonoro più diffuso è TAY 8912 della Texas Instruments, o i clori derivati, presente nello Spectrum 128, nell'Amstrad CPC, in puasi tutti i PC, nell'MSX (la Yamaha ai suoi ha aggiunto un modulo mibrico), nell'ST e nel PC128S, Questo chip sonoro a tre canali ha un problema di fondo: il suono prodol-

to e un'onda quadra che risulta piuttosto rigida e poco adattabile. Ma, sorprendentemente, molti programmatori sono risisciti a tirarci fuori dei sonori stupendi e lo sentiremo vibrare nelle slot-machine ancora per parecchio tempo.

Il Commodore 64 centiene invece il SID, un chip sonoro a quattro canati, con dei filtri decisamente migliori. Quando fu immesso sul mercato si pensò che l'umanità avesse fatto un passo avanti emorme, na la tecnologra attuate l'ha notevolmente indimensionato. Comunque, se si hanno i programmi adatti, offre la possibilità di gestire suomi campionati.

Solo di recente i progettisti di hardware harno comincialo a prendere sul seno il suono incorporando der chip più sofisticati e utilizzando gli ultimi metodi di sintesi sonora. SAM, Archimedes, e Amiga sono in tal senso i nsutiati più impressionanti. Del pinno non so molto, tranne che dispone di un chip stereo a sei canali; anche i chip interni dell'Archimedes e dell'Arriga sono stereo, ma inspettivamente a otto e a quattro canali. Si tratta di chip molto complessi e nori esiste ancora un software in grado di trasformarii in veri e propri sinletizzatori, ma dal momento che tutte e tre le macchine hanno un elevata velocità interna ed una buona capacità di memoria, funzionano ottirnamente per campionare dei suoni. Infatti, l'Arriga e l'Archimedes hanno finora dei suoni. Infatti, l'Arriga e l'Archimedes hanno finora finora

LUGLIO 1989 K 63

riprodotto soltanto suoni campionati. Stamo ancora aspettando l'uscita di software di editing timbrico che sfrutti appieno le loro rispettive capacità sonore. Come alternativa, non vi resta che acquistare un generatore di timbri bolton. Ce ne sono alcuni in circolazione e stiamo cercando di trovame altri, per metterir a confronto ed illustrarvene pregi e difetti in uno dei prossimi numeri.

Net frattempo, il chip migliore per produire internamente musica è dell'ST. Quando gli home computer a 8-bit ei ano all'apice della gloria, si era fatto un gian parlare di programmi per l'editing timbrico, ma tutt'ora alcune case di software non fi prendono nemmeno in considerazione. Comunque, se possedete un ST, ci sono motti programmi musicali di Pubbbico Dominio che vi consentono di programmare il chip sonoro interno. Un classico esempio è il Sound Generator che, oftre a visualizzare graficamente il sonoro, offre parecchi strumenti di programmazione. Provatelo! È motto più facile che programmaze in RASIC.

#### EDITING TIMBRICO PER SINTETIZZA-

Per sfruttare at massimo i programmi timbrici, bisogna usari con un sintetizzatore appropriato. Un vantaggio dei vecchi sintetizzatori analogici erano le manopole. Ne avevano centinaia: cursori fucenti e colorati, interruttori da spostare manualimente, e una traccia sonora facile da seguire. I primi synth in commercio erano costituiti da una serie di componenti, che voi stessi dovevate collegare insieme a vostro parcimento.

Il suono partiva sempre da sinistra e tracciava un percorso attraverso rivan filtri, processori, e inviluppi, per emergere all'estremità opposta. Volevate cambiane il suono? Bastava muovere un cursore qualsiasi e ascoltare che cosa succedeva. Questo era il modei in cui si arrangiavano i profani: "Butta via il manuale, muovi qualche tasto e piobabilmente ci esce fuori qualcosa." Non ci voleva motto a capire come funzionavano i vari pezzi; era un continuo esperimento i se qualcosa non funzionava, una rapida occhiata al pamello di sofito rivelava il problema e, in caso contrario, si poteva sempre spostare qualche aftro interruttore.

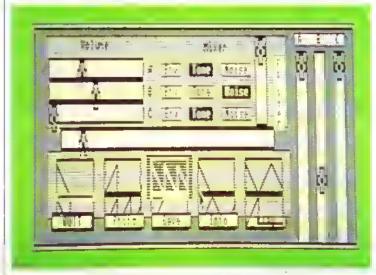
Ma, adesso che siamo nell'era digitale, le cose sono molto diverse. Un interruttore non è più collegato ad

una funzione particolare, come ad esempio il volume, ma ad una CPU, alla quale ovviamente corrispondono una miriade di funzioni. La possibilità di 'toccare con mano' è sostituita madeguatamente da un visore a cristalli liquidi: invece di una forma grafica facilmente comprensibile, adesso c'è una stringa. di numerr. Per confondervi ultenormente, questi numeri quasi sicuramente avranno delle regolazioni massime diverse; un livello d'attacco di 99 potrebbe venir abbassato di tono attraverso l'inviluogo principale, ma non è detto che con il generalore di basse frequenze ausiliario accada la stessa cosa. Se tutto ciò si venfica con un solo sintetizzatore, immaginatevi che divertimento quando lo soshtuirete con un'altro, che ha un configurazione di regole antmetiche diversa. Non si tratterà soltanto di una matematica nuova, ma di un modo completamente nuovo di create 4 suppo-

Passiamo adesso al programma di editing timbrico. Facendolo comunicare con il sintetizzatore per mezzo del Sistema Esclusivo del codice MIDI, vi consente di vedere tutti i parametri del suono su scheimo, di effettuare der cambiamenti, e di salvarili tranquillamente quando vi accomoda. A meno che non abbiate un cervello che riesce a cavarsela con la matematica tridimensionale e una memoria da elefanti, si tratta di una possibilità eccezionale se avete abbastanza padronanza di uni qualsiasir sintetizzatore dotato di MIDI.

Per programmario, avete bisogno di un programma scritto appositamente per il vostro synth. Non esistiun 'programma universale', poichè ci sono divers 
metodi di creazione del suorio e sarebbe pratica 
mente impossibile includerii tutti in un unico pro 
gramma. Ne consegue che più diffuso è il vostro 
synth, maggion sono le probabilità di trovare ui 
vasta gamma di software adatti. Così, se programmate un DX7 con un ST, non avete semplicementiun'ampia possibilità di scelta, siete addirittura deviziati. Mentre, se aspirate a programmare un sinte 
bizzatore Korg con un CPC, la fortuna non si
dimostra altrettanto generosa.

Per quasi tutti gli home computer è possibile trovare programmatori di sintetizzatori. Tutto dipende dalla marca del computer, dell'interfaccia e del sintetizza tore che possedete, nonché, come già detto, da software.



Il software di Pubblico Dominio vi offre la possibilità di cominciare subito a programmare il chip interno dell'Atari ST; questo à The Sound Ganarator. I suoni possono assere generati da un numaro di onda base diverse; i liveffi si regolano con i controffi laterali.

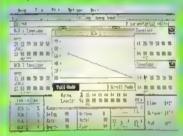
#### 64 K LUGLIO 1989

# **EDITING TIMBR**

Iniziando dal livello pró a buon mercato troviamo I programmi di Pubblico Dominio. Anche se ho visito aodardo quelli per (ST, la maggior parte dei catadgia presenta anche un programmatore imbrico per il CZ, di solito in coppia con un programma per lo Yamaha DX100. Praticamente, si tratta di un generatore casuale di timbri colegato a una libreria muscale. Qualistiasi programmazione umbrica però ha ancora basogno di essere realizzata dal suntetzzatore stesso, quindi non c'è motto da stare allegii. Tuttavia, per quello che costa, questo programma non è male e nel prozzo è compreso un manuale di istruzioni da stampare, abbestanza dettagitato Inoltre, noeverette gratuitamente molti timbo che, altrimente, vi verrebbero a costare un sacco di soldi.

### CZ ANDROID

Forse il miglior programmatore di timbri e della Hybrid Arts e si chiama CZ Aridroidi lo ce l'ho avvito per un poli di tempo e l'ho trovata molto famie de usare, edzi, soltan



CZ Android: il grafico al centro dello scher mo mostra la forma del suono.

to quando ho scoperto questo programma, im sono reso contro delle enormi potenzialità della serie CZ, li funziona mento di queeti sintetizzation è estremamente complesso e l'ediung sul minuscolo visore a cristali fiquidi, posizioni ate sul pannello centrale dello strumento, non vi è di molto aurio. La programmazione dell'intronazione, dei filtri, e dell'intrilappo sonoro è attrettanto complicata. Come se ciò non basilasse, modificando una parte qualsiasi dell'intrilappo se nei allera completamente la forma e generalmente su minus hillo.

Android utilitza due schermi base la libreria e l'editing. La schermata della libreria ha una memora interna al centro e due banchi di memoria alternati su ciascun lato. Il ambir possono essere trasferiti singolarmente o globalmente nello spazio di lavoro per l'editing. Da questo potete passare alla schermata dell'edifing, dove per prima cosa vedete scorrere sullo schermo una nga di numen suddivisi nei vari parametri limbrio. Le dioppe configurazioni di otto cifre in ogni sepone si nteriscono alle lasi dell'inviluppo, della velocità e del tivello. Potete alterarle ciocandote e premendo tutti e due i pulsanti del nouse.

Nell'angolo di pascuna sezione d'e un'icona raftiguianta una busta da lettere; se la cliccate, viene viscalazzato un gralico che vi consente di ridesignare fa foma del suono modificando le ottre o invovendo le parti a forma oblunga del gratico stesso. Non è necessano usare tutte gli trivilippo (infatti sottanto poctissimi suori ne hanno bisogno); moltre potete specificare dove continua e finisce firivilippo sempre cliccando l'apposita parte dello schermo. Le modifiche verigono instantaneamente aggiornare e inviate el pritenzzatore. A parte futi i parametri del suono, comprese le forme d'onda instalti usate per questo metado di creazione del suomo "distorDue degli strumenti musicali a basso costo più diffusi sul mercato sono il CASIO CZ101 e il ROLAND D110, rispettivamente un sintetizzatore e un modulo timbrico. Grazie alla loro popolarità, dispongono di una vasta libreria di software, soprattuto il Casio che è leggermente più anziano.

# CO PER IL CASIO CZ101 E IL ROLAND D110

sione di fase" - vibrato, composizione delle ottave, disinlonizzazione, key lollow - viene visualizzato su schermo anche il menu delle opzioni. Una di queste si chiame "Android", la parola usata dal programma per Indicare la randomizzazione. Selezionando Topzione "distori" poete invece condensare un suono, distare tutto il vostro editing, mizielizzario, controniario con la versione originale e salvare tutto quello che avota latto, Intine, avete anche la possibilità di formattare i dischetti (fluma") senza dover intomare al memo principale

Tuto questi aspetti sono molto utili e costituiscono un lacile punto di partenza. È mutile dire che si possano dare ri nomi at imbri, mai non vi servità a molto datto che il CZ non visualizza i nomi. Avendolo usato per un po', vi raccomando caldamente questo programma, hene lesta al buon veccho Casso.

# SOUNDBITS 3D PROGRAMMER

SoundBits Software

La SoundBits Software ha realizzato un programma Intelligente, edatio non solo al D110 ma anche al suo cugnetto, FMT32, e alle versioni con l'astera D10 e D20. Cancandolo, il menu principale appare sullo schermo. Regoliate le pizioni di puritarità in base al vostro strumento e sarate prordi a utilizzare il programma.

La prima cosa da fare è salvare la regolazione giobale che avete appena definito. Così, se commetteret qualche errore grossolano, potrete ritornare al punto di partenze. Entrando nello schermo della configurazione trovate tutte le informazioni di cui avete bisogne. Per cambiare un solo timbro, basta chocare il nome del firettro che in quel momento è visualizzato nell'apposito riquadro Gosi facendo saita fuon una lista di tutti i timbri presenti in quel grupco di joni. Per modificare quest'ultimo, ritomate allo schermo e cliccate il tone group: apparirà l'altro grupop di timbri. Usando ancora una volta il mouse poleta dare usalto al timbro che preferite. Questo è sufficiente per niornare allo schermo della comigurazione. Dopoaver effettuato questa regolazione fine e futto è come lo volevata, selezionate la prossima parte sulla quale volete lavorare e ripetete il procedimento. Per taclitare eventuali rimandi, sullo schermo rimane una lista di tutte le parti incorso con la relative informazioni.

In cima a ogni schermo compaiono le funzioni principali trasferimento pazzale a globale del data, la attre schermate di editing. Il indi ed intimi. Il non editing è simile a quello di "Android" Effettua motto bene la visualizzazione del suono, creando delle rappresentazioni gualiche estremamente complesse; inotter, nel caso di errori, potete annultera l'ultima operazione di aditing che avete computo. Per lutto il programma, lo perfenche vengeno alterate con un dic, cambiando rappotamente i valori presecti. Su ogni schermo si pun ascotture il suono del timbro che state generando, premendo il pulsante sulla deserva del mouse delermina la tinnalità e la velocità" a destra e sinistra per la ta tonalità, su e giù per la velocità.

Anche lo scharmo di uditing ritmico è abbastanza ovvijo. Porché trutte le percussion possono essere collegate singolarmente a qualissat suscita, al volume e al tivel lo di pan che preferite, ta loro visualizzazione avvierie permezzo di una tassiena ai cui tasti è assegnata orascuna percussione lo però avve preferito un'opzione di assegnazione globale. Così se si vollevano collegate trute le percussioni ad una sola usoria, ad insempio lo stereo miz, sarebbe stato sufficiente un solo dici invoce di dover passate da una batteria all'attra. L'unico altro punto debole di

questa programma è il fatto che non sembra esserci un modo di stampare una lista dei limboli, il che rende più diflicile ricordarsi dove si provano e quali sono quelli già realterati

Par il resto 3D è un programma ben muscrio e gli utenti dei DTTO dovrebbero iniziare subrio a mettere da parte il conzzolo recessano all'accuisio.

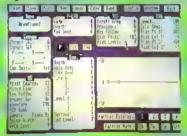
#### IL ROLAND D110...

It Roland D110 à un hardware extremente sofisticato che appartiense elle lamiglia conosciuta cen il nome di moduli multitimbrici. Un tone module in pratica à la parte interna di un simiettzzatore, senza tastiera o regolatroi di tonsittà e di medulazione per modificare il ausono in tempo raste, che viene invoce effettuato per mezzo di una tartiera medes o di un'ettro sintetizzatore. È definite unità multitimbrica perché può generare più suoni contemporaneamente. Come per la maggior parte del moduli di questo tipo, il Roland D110 à in grade di predurer ettra suord sessenzia ind attrattanti canali.

Come per la masejior parte del moduli di questo tipo, il Roland D110 à în grade di predurre otto suori assegnati ad altrettanti canali
libil separati e quindi si preta hene e essere settito di un sequencen. Probabilimente, la prima cosa che dovete seltura à le configurazione del timbri. Avete una scalte di hase di 120 timbri, i canali libil e perfino le pessibilità di affettuare una regolazisce fine della tonalità. Potete infatti decidere le gemma di semiloni di suna nota, guando el piega eziona la pitch wheel, le gemma completa della sus 
satenzione e il volume. La complicazioni aumentano guando guandate la parte posteriore del module. El sono sel usotte separate, 
una coppla di usotte etereo, e una mono sull'utitna usotta stereo. Anche queste possono 
sesere essegnate ad ogni suono; se seglitete 
a descarsi con esti suorio esceglitete 
a dinistra può essera regolato. Me il bello arrive 
cen le enormi sazioni delle batteria e delle 
percuesioni? Tutta possono essere assegnate 
ad un canale liffil e alle elegole usotte sudio. 
Infine, potete fizzare te regolazione del riverbero per l'infere configurazione in vari modi e 
diverse potenza. Lavorare sul pannello centrale di questo modulo, con i testi mutifiunzione e un vivora a cristalli liquidi piccolo 
come un orologio, è comunque una cosa da 
ulcersi (on queste genera di strumenti, 
sarabbe indispansabile l'editing su schermo in 
modo de potes vedere chiaramente dove e 
quali l'imbri el atanno penerando.



30 Programmer, la prima schermate di edit Ing...



translations at the control of the c

... e infine, provete e suonare le batterie.

# COME ORIENTARSI PER L'ACQUISTO DI UN PROGRAMMA DI CREAZIONE TIMBRICA

Di lunzionamento dovrabbe essera piuticalo chiaro. Cercate di evitare i programmi con rappresentazioni pretiamente numeriche: visualizzazione grefica è la perola d'ordine.

Quelsiasi modilica del suono effettuata dovrebbe essera aggiornata in una finestra. Preletibilmenta, dovreste poter trestarire la finestra su qualetasi videata.

Tutti i principali parametri sonori dovrebbaro comparire su un unico schermo: non à divertenie passare da uno schermo all'eltro per comporra un auono.

Dovrebbe darvi ja possibilità di salvare non soltanto un suono individuale ma anche gruppi di suoni cioè l'intera memoria dei suoni dei sintetizzatore. Cerosie le perola magica: "libreria". Ovviamente, dovrebbe enche easere in grado di traeterire sia i timbri aingoli, sia i gruppi di timbri, e permettervi di creare eriordinare leclimenta i banchi di memorie dei suono. Se al tratta di un progremma per un lone module, le configurazioni per euonare dovrebbero essere agevoli da modificara.

Dovrebbe offrire la poasibilità di sugnare il suono che atate creando usando i tasti qwerty.

 Qualsiasi opzione per la "randomizzazione" è un bonus: potete usarta per lare in modo che li compufer vi dia delle ispirazioni quando provate e creare nuovi suoni.

# **ADVENTURES**

QUALCOSA DI GROSSO BOLLE IN PENTOLA!

Questo mese il consueto appuntamento con l'avventura esce in edizione ridotta a causa dei maggiore spazio dedicato alla seconda parte della nostra guida al giochi di ruolo. Ma niente paura - un vento di rinnovamento soffia sul mercato delle adventure per computer ed abbiamo messo in cantiere un palo di idee avventurose per il futuro.

La necessità di una rubrica nuova e più ricca nasca dal fatto che il mercato degli adventure sta evolvendo rapidamente. Con le avventure grafico-testuali della infocom da un lato e giochi come *Prophecy* della Activision dall'altro (vedi pag. 72), c'è un disperato bisogno di mettere ordine nei mille sottogeneri e fornire al pubblico una guida completa ed affidabile su cosa offre il mercato. Ciò significa recensioni regolari di nuovi prodotti, insieme a nuovi criteri di valutazione per glochi di esplorazione e per quelli a sfondo fantasy.

Qualunque sia il mondo in cui vi troverete il prossimo mese, non dimenticate di passare dal vostro edicolante per acquistare la vostra copia di "K". Se il gloco si fa duro, i duri (cloè i nostri redattori) entrano in gloco i

# MUG

Il creatore di Shades ha realizzato un nuovo sistema MUG (Mutii User Game o gioco multi-utente) che gli permette di sviluppare giochi per più giocalon in metà l'empo.

Neil Newell, noto a molti come Hazeil the Coder dal nome del suo personaggio nel gioco "on line" della Microret, ha sviluppalo uti nuovo sistema denominato Mugick per mezzo del quale altri autori potranno sviluppare le lore idee nel campo dei giochi multi-utente.

Neil deve essere ben soddisfatto del suo movo sistema se, per promuoverio, è errivato al punto di fondare una nuova società la "Third Millenium Syslenis", ed è ettualmente affopera per inondare il mercalo francese con nuove idee pei giochi MUG. Il

#### **SEGRETI AZIENDALI #1**

Nelle avventure King's Quest III, Space Quest I and The Black Cauldron, premele CTRL-D, quindi ENTER per due volte, quindi digliate tp. Sullo schermo apparirà la scritta ROOM NUMBER: \_. Battele il numero della stanza che vi inleressa e vi sarete Immediatamente Hasportal!!

primo della lista dovrebbe essere Trash, disegnato insiome a Matthew Ward, alias Ambushbug the Worard (sembra che i casi di doppia personalità tra questi programmatori siano abbastanza frequenti). La società sta ora l'entando di ottenere licenze analogbe nel Regno Unito, in Europa e negli Stab Uniti.

Trash (Spazzatura) sembra essere un trolo particolarmente appropriato per il mercate francese. I nostri cugni d'offralpe hanno già dimostrato un appetito morboso verso usi ambigui del computer, collegandosi al sistema nazionale Minitel ed invandosi l'un l'altro messaggi moho l'trancesi', Se in Inghilterra esistevano persone che si 'sposavano' trainte computer e davano vita a orge che si svolgevano nella 'Bodal Suite' e venivano raccontale lestualmente sullo schermo, in Francia le cose sono andate oftre. Lasciamo i dettagli alla vostra tervida immaginazione.

### MYTH: UN'AVVENTURA VIA POSTA

Alla Magnetic Scrolls non se ne sono stati con le mani in mano dopo il lancio di Fish. Nonostante I problemi causati dalla vendite della Telecomsoft alla Microprose (vedi pag.5), sono riusciti a Irovare il tempo per linire la loro nuova mini evventura, inhitotata Myth.

Le buone notizie sono che *Myth* è un buon prodotto, nonostante le sue dimensieri sieno solo la metà di quelle di une normale avventura della Magnetic Scroll. Per di più, è assolutamente grefurto. E allora? Quali sono le cattive notizie?

Beh, c'è una clausola. Myth sarà disponibile solo a quelle persone che si iscriveranno all' "Official Secrets adventure club". Non è nostro compite suggenivi come spendere il vostro denero, ma l'offierta appare interessante. Nonostante la spesa iniziale di 24,95 stertine, ciò che ottenete in cambie è i agguardevole: una rivista bimestrale, alcuni giochi a prezze REALMENTE conveniente e, naturalmente, le vostra copia gratuita di Myth.

Il gioco vi cala nei panni di Poseidone, Dio del Mare. Privato da Zeus dei vostri poteri divini dovrete riguadagnaro il diritte elle vita elerna e agli attri (lacilmente comprensibili) benefici divini completando una prova. Zeus vi he erdinete di sottratte l'Elmetto dell'Ade, un potente oggetto maglico rinchiuso nelle profondità del suo Palazzo sotterieneo. Per raggiungere il vostro scopo dovrete trovare il modo di pagare il Tiaghettalore, ingannare la Morte e sconfiggere l'Idra a nove teste che difende i cancelli del Mondo Sotteneneo.

La grafica è eccellente, nonostante nen raggiunga il fivello di giochi come Guild of Thieves. E nonostante il gioco si possa lacilmente risolvere in un paio d'ore, giocarlo può essere una buena introduziono al mondo dell'avventura per quelli che ancora si chiedono se la vita dell'avventuriero laccia per foro.

Nel frattempo il club fia pubblicato una guide di 24 pagine sul gioco Dungeonmaster. Di solilo la qualità di queste quide non è elevata; in media sone piene di consigli tipo "Occhio ette l'estale nuclean: sono radioattive" e via dicendo. Abbiamo però date una scersa a questa guida e dobbiamo ammet tere che per sole 1,50 sierline è molto buona. Ah. ricoidale che è sempre valide la lamosa ciausola: dovete essere membri del club per poterie acquistare.



Se volete MYTH, dovete inviare 24.95 sterline [circa 55.000 fire] a: Official Secrets, 2 South Block, The Martings, Riverside Way, Sawbridgeworth, HERTS CM21 9PG, Great Britain.

Prima di inviare entusiasticamente il vostro denaro faticosamente risparmiato, assicuratevi che sia disponibile una versione di Myth per il vostro computer. Attualmente sono disponibili le versioni per Amiga, Atari ST, Macintosh, PC EGA, C64 dischetto e Amstrad PCW. Versioni per PC CGA/Hercules e Spectrum +3 sono disponibili su dischetto, ma senza schermate grafiche.

## K CONFERENZE SULLE AVVENTURE

Questo mese abbiamo lo spazio appena sufficiente per ospitare I messaggi di Filippo Bracci e Sergio Guamieri, ma un buon numero di lettere è già in lista d'attesa per Il mese prossimo. Scrivete, scrivete, scrivete...

#### NON C'E' NULLA DI MALE...

... a giocare un adventure con un input del tipo verbo/sestantivo. Penso sia lecto supporre che la maggior parte dei giocatori di adventure non siano dattilografi, e quindi una maggiore brevità dei comandi da inviere al computer sarebbe gradita da molti. La lunghezza dei comandi è secondaria rispetto al contenuto delle pagine testuali: se lo stile è scialbo, la grammatica inesistente e le descrizioni squallide, l'atmoslera di un ovoco non quò che sofilme.

Nel mondo l'antastico in cui sono ambientati gli adventure, la logica e la coerenza interna devono essere messe in primo piano, soprattutto per quanto riguarda la Geografia. Il che vuoi dire che quando vi dirigete a sud dovreste ritrovarvi nello stesso luogo in cui vi trovavate quando vi siele diretti a nord, tranne quando il testo specifica chiaramente che la strada, passaggio o tunne hanno una deviazione o un bivio...

LE AVVENTURE DELLA

#### LEVEL 9...

..., che giocavo qualche tempo fa erano pressate in 32K, eppure contenevano tutti di elementi. necessari a soddislare l'avventuriera: un background Indisivo, un buon sviluppo della trama. una prosa estremamente vivida, descrizioni dettagliate, un mucchio di posti da esplorare, un parser ragionevolmente complete ed "intelligente", enigmi samolanfi. una contezione attraente e talvolta perfino schemate grafiche. L'unica cosa di cui sentivo la mancanza era un suono di lanfara che annunciava la lefice asoluzione dell'avventura (l'equivalente di ciò è apparso, per quanto ne so, solo in tre avventure: Beyond Zork, Trinity a Leasure Suite Larry). Com'è che ora che ho a disposizione 520K con cui giocare, l'unico vero miglioramento è nella qualità della grafi-

Hmmmm... la triste verità è che tutta quella RAM extra è solo causa di distrazione per noi avventurieri. E' facile riempire 250K con immagini grafiche piene di colore ed atmosfera: ci vogfiono solo due giomi. La parte difficia è programmere un "gestore" di avventura che si occupi di locazioni, oggetti e personaggi in modo innovativo ed entrissiasmante. Per fare ciò occorreno circa due anni.

#### LA MAGGIOR PARTE DELLE COSE CHE SI TROVANO NELLE CONFEZIONI...

dei giochi Intocom, sono imilevanti rispetto al gioco vero e proorio. Recentemente ho acquistato Spellbreaker e quando ho aperto la seatela ho trovato un distintivo ed un libretto di istruzioni che non diceva nulla riguardo al gioco. I giochi della Level 9 hanno lo stesso difetto: insieme a Jewels of Darkness e a Silcon. Dreams trovate dei romanzoni che dicono poco a niente del background o della situazione nella quale vi trovate all'inizio del gioca. Secondo mo i tripli della serie King's Quest (Sierra-On-Line) sono i mieliori. Le loro conlezioni contengono solo i dischi necessari al gioco, un piccolo libretto di istruzioni e le direttive per il caricamento. Dono una veloce scorsa al libretto, il resto è lasciato alfa vostra immaginazione. Penso che l'esempio della serie King's Quest dovrebba essere sequito anche da altri - in questo modo il prezzo medio dei giochi d'avventura potrebbe subire sensibili nduzioni. C'è qualcun'altro che la pensa come me?Cosa ne dite? E. oia' che ci siamo. Sarah vince il premio per la migliore lettera del mese. Sarete voi il prossimo vincitore?

## HIT-LISTING

Eccovi un piccolo e grazioso listato per tutti gli utenti Amiga che vogliono progredire in Bard's Tale II. "Il programma crea un personaggio ricchissimo e virtualmente indistruttibile' ci comunica l'ideatore Chris Fitch di Waithamstow (Inghiltera). Battete il listato e salvalelo su disco. Quando desiderale cambiare un personaggio del gioco, semplicemente sostitute la scritta 'QUI VA IL NOME DEL PERSONAGGIO' con il nome del vostro personaggio, facendo attenzione a non cancellare le tettere tow. e c. Quindi date il run e seguile le istruzioni che appaiono sullo schermo.

REM VOGLIO ESSERE ONNIPOTENTE! PRINT 'inserire il disco personaggi BT2 in df0' PRINT 'premere un tasto' kS=iNKEYS:IF kS=" THEN key OPEN '1',#1,'tow.QUI VA IL NOME DEL PER-SONAGGIO.c'.1 FIELD #1,1,AS n\$ DATA 5,6,7,8,9,20,22,24,26,53,54,57,58,59,60,61 .62.63.64.65 aS=CGRS(255) loop: READ n LSET nS=aS PUT #1.n FOR k=1 TO 8000:NEXT k IF n<>65 THEN loop PRINT 'Ora il vostro personaggio è super tosto!

#### SEGRETI AZIENDALI #3

In Wishbringer una pietra in testa è meglio di un buco in testa.

# MIGHT AND MAGIC II

Nonostante le promesse, la Activision non è nuscita a fare uscire M&M li in tempo per essere receristo. Tanto per mantenere vive le attese, sappiale che il gioco contene oftre 250 mostri ognuno con la sua animazione, 96 incantesimi, ottre 250 ami, due nuove classi di personaggi, compagni di avventura e 15 abittà secondane per i vostri avventureri.

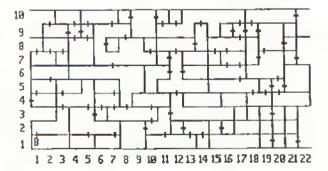
L'inclusione delle abifità è un'ulteriore prova che questo aspetto dei gochi influenzati dai SDR sta divertando un prerequisto per tutte le nuove uscrie. Le abilità aggiungono interesse a livello tattico e strategico e contribuiscono alquanto alla sensacione che i vostri personaggi abbiano vita e personalità indipendenti. Attendetevi una completa recensione il prossimo mese.

#### SEGRETI AZIENDALI #2

In Leasure Suite Larry 2, indossate la vostra parrucca non appena la scialuppa locca l'acqua, quíndi usate lo schemo solare (sunscreen). Mentre vi trovate e bordo detta nave, tenetevi ella larga dal capitano o saranno guai. Spostatevi fino el centro delta piscina e tutfatevi per ripescare Il biklni.

### LA MAPPA DELLE CATACOMBE

Ecco qui, preparata dai nostri cartografi ufficiali, una mini mappa del secondo livello delle catacombe in Bard's Tale III. Dovrebbe esservi di grande aiuto... e per il mese prossimo silamo preparando il livello 1, oltre a Unterbrae 1 a 2. La lettera "B" nella mappa indica le scale...



CATACOMBS 2

# KYRIEL KORNER

Eccomi puntuale anche questo mese per continuare questa quida pratica che ci porterà a scoprire nuovi comandi usati spesso nei corso di una sessione avventurosa (o avventuresca? Boh...) e per dare altri preziosi consigli a coloro che, spinii dalla foga il mese scorso, hanno cominciato di siancio un adventure e, dopo qualche mossa. si sono trovati immi-schiati in qualche oscura situa-zione o alle prese con quaiche criptico enigma.

Se vi trovate in una delle situazioni appena descritte (non sorridale, prima o poi succe-derà)

#### OOPS, COME NON DETTO

polifebbe daisr che abbiate solamente qualche mossa di vita oppure, e questa ipolesi non è migliore della prima, che vi manchi un oggetto fondamentale per proseguire o peggio ancora che il suddetto oggetto non sia più recuperabile (per esempio, siele entratr in una piramide senza una fonte di luce e la porta si è richiusa al vostro passaggio divenendo così una delle fante rombe densamente poporale da avventurient la questi casi la soluzione va ricercala a monte cioè bisogna infornare indietro toppure ricominciare) tino al raggiungimento di una posizione relativa. mente sicura. A questo punto entra m gioco un comando essenziale per una seluzione racida ed efficace di un adventure, una specie di ancora di Salvezza per l'avventurrero, un incantesimo molto. potente epoure così tacile da invocare; il coman-

Questo comando germette di salvare(su disco, cassetta o anche su memoria RAMI ta posizione in cui vi trovate. Basta di solito digitare SAVE ma in alcuni giochi è richiesto SAVE GAME Cosa molto importante prima di accingervi a salvare e assicularsi di avere a portala di mano un disco termalitato piuna cassetta vergine, in quanto sono pochi gli adventure che permettono di salvare la siluazione sullo stesso disco di gioco. (se non aitro per motiva di sicurezza...).

Se avete la possibilità di usare la memoria RAM per safvare la vostra posizione lusando il comando RAM SAVE o STORE) tatelo in quanto it sar valaggio su RAM e vetocissimo e non richiede fuso di dischetti o nastri. Ricoidalevi però che il salvalleggro su RAM e "volatile" e ro si perde grani do si soegne il computer e che se nel corso di una partita usale un'arria volta il comando RAM SAVE, la vostra nuova posizione ricoprira quella precedente che voira cancellata senza liuppe retenned

Un consiglio valido potrebbe essere quello di salvare spesso ta vostra posizione, almeno ogni volta che sentite odore di guai o prima di addentrarvi m qualche stanza datl'aspetto pericotoso. Con questo non mtendo dire di salvare ad ogni mossa, ma t'esperienza alla lunga vi suggerirà r momenti apportuni.

Per esempio, se vi trovale davanti ad una porta su cur è affisso un cartello rosso che dice 'Radiazionr' e su cui notale una spia accesa sotto ta quale è scritto 'Impianto di sicurezza guasto' e da cui provengono stridir di dentr e grugiriti animafeschr, e non salvate...beh, allora non avete capito niente. (Siamo por andalir a controttare la stanza e vi abbiamo trovato un ricchissimo lesoro dilesp da un...registratore che stava suonando una cassetta su cur erano moisr suoni ter rificanti. E del reattore neanche l'ombra# Un buon melodo per proteggere un tesorol OK, era un bluff ma a priorr non potevo saperlo, n.d.r.).In linea di massima è comunque meglio salvare sempre che non salvare mad

Se poi il destino crudete si abbatte su di voi e capita l'irreparabile ma voi siete stati previdenti. con il comando RESTORE o RESTORE GAME oppure RAM RESTORE (se avevate salvato su RAM) potrete recuperare la vostra posizione. Se invece siete degli scavezzacolto impenitenti (populir) ion avete dischi o cassette su cui salvare....) non vi resia che sperare che nel vostro adventure sia stalo implementato il comando 80M (Back One Move).

Dando questo comando et computer estrae da un buffer it vostro ultimo inpul e ripristma ta Situazione in cui vi Irovavate prima di compiere la deleteria azione. Ma attenzione unon sempre questo comando è aflidabite. Se, per esempio, entrate in una stanza e questa esplode (con voi dentro, naturalmentel e finite, ponramo caso, nel Limbo, può succedero che, se dalle nuovamente il comando BOM, w ritroviate nella stanza in cui siete entrati che nesplodorà nuovamente: questo e it caso che si veritroa con alcuni BOM implementat in maniera poco ortodossa, noto anche come 'Morte ricorsiva da BOM'

în moîți adventure questo comando viene invece allenulo digitando OOPS (nel caso della Level 9, per esempio), mentre per i nuovi adven-Ture della Intocom il comando OOPS serve a full'altro. Se mtatir, drgitando una frase, avete sbaglialo una pavola e il gioco vi dà un messae gio del tipo 'Non capisco la parola TAVLE' (votevale scrivere 'TABt E') polete risparmiarvi la tatica di riscrivere tutta la riga digriando solamente 'DOPS\_TABLE' | 1 parser valurerà quindr la stessa trase che avelle digrtato in precedenza, sostiluendo la parola errala con quella specificata dopot'OOPS Semplice.np7 Ma allora come sr torna indielro di una mossa in un gioco della fillocom? Opquie (fanto la risposta è la stessa) come si (a a fare con una Feiran 30 chilometri con un ttro?

A volte à uble, se non necessario, cercare di capire quali verbi sono riconosciuti dal parscripei un foro futuro uso. Delle risposte che vi darà usando questo piecolo trucco, sarete in grado di scopiile se quel verbo che secondo voi seive a superare il problema è nell'elenco dei veroi compresi dal parsei to questo mono se il parser è

#### PARSER, A ME GLI OCCHI

coerente, vi darà preziose informazioni e to fare mo lavorare a nostro vantaggio.

Supogniamo che abbiate trovato un caonello eiche to possiate indossare con ri comando WEAR HAT, il parser capillà che il comando è giusto e vi fascerà compiere l'azione con tutta tranquilità. Inlatti ta combinazione verbo oggetto che aveto dalo è corretta ed entrambi sono contenuti nel Suo vocabolano

Ora digitate JJJJ HAT Ovviamente JJJJ non ha senso e il parser vi darà un messaggio d'errore come, ad esempio, "I don't know how to do that"

Ora provale con un altro verbo che secondo voi è compreso dal parser, tipo CLEAN HAT. Se il parser vi dà lo stesso messaggio vuol dire che considera CLEAN allo stesso modo dr JJJJ, cipé rl parser non capisce CLEAN quindi non usatelo più per ri resta del graco. Se invece risponde con You can't do that' pub dars: che la combinazione che avete dato sia scorretta ma che il verbo sia compreso (altrimenti avrebbe risposto come net primo caso). Se addirittura w risponde con un You can't do that now" o con un "You can't do that, yet' è molto probabile che la combinazione sia giusta, che potrà essere usata con successo nel gioco ma che non si sono verricale ancora cerle condizioni (siele nel posto sbaglialo, vi manca un oggetto atto allo scopo, è ancora tropno presto, ecc 1.

Per questo mese è lutto. Buon divertimento e se vi capita di trovarvi davanti all'entrata di un labirinto entraleci a vostro rischio e pericolo. Se non riuscile a frovare la via, ricordatevi di non perdere la prossima puntata di questa Guida Pratica.

Per arrestare l'ubriaco m Police Quest bisogna annusare l'alifo (SMELL) ed eseguire l'EST (Admisler FSTI e poi bisogna ammanellario. Attenzione perché quando vi chiederà di ammanellario dayanti rispondete NO attrimenti riceverete una bella bolla in lesta.

Grazie a Robei to Dussi MILANO

#### A DOMANDA RISPONDE

Kyriel mette e disposizione le sua immensa sapionza per esaudire le richieste di tutti gli avventurieri. Problemi, consigli e domande vanno indirizzate e

> Kyriel/No Problem via Aceta 2 20155 MILANO

68 K LUGLIO 1989



un Bard's Tale IV, e che perfino la Magnetic Scrolls e la Level 9 stanno lavorando su nuove idee per i giochi d'avventura...

# UN MONDO IN UNO SCHERMO

etirmane di gioco, atmosfere da sogno, sida strategiche di proporzioni globali e una trama affascularita sono solo alcune dalle attrazioni di un buon RPG. Grafica insufficiente, lentezza di gioco, informazioni incomprensibili, regole pedanti ed una trama indigesta sono però il fato che attende lo sprovveduto che ha comprato un bidone... pagandolo almeno quattro bighetti da diecimila.

in questo articolo, il secondo della seria sugli RPG, continuiamo la nostra ascursione nel genare, dando un'occhiata ai miglion prodotti sul mercato ed approfittandone per saguira gli ultimi sviluppi. Se avrete la pazienza di seguiroi, vedreta cha la prossima volta che uscrella a lare compere vi ntrovereta con un pugno di potvere d'oro, e non con un pugno di moschel.

Cercharemo inoltre di rispondere ad alcune 'inquietanti' domande che turbano i sonni degli appassionati... per esempio, il fenomeno dagli RPG à destinato a durara oppure è solo uno dei tanti fuochi di paglia?

Tradizionalmanta, asistono tra giochi che hanno miliuenzato lo sviluppo del ganere, ognuno dei quali seguito da numerosi irritation. Due di essi sono lamilian al lettore dalano ed hanno gia trovato ampio spazio sulle pagine di questa irrista: la sene Bard's Tala della Electronic Arts/interplay e la sene Ultima della Origin Systems. Il terzo gioco, sebbene sia molto popolare negli Stati Unti, non è granche diffusio da queste parti; si tratta di Wizardry, la cui diunta puntata (The Heart of the Maelstrom) à recensita in queste pagine.

Come accade spesso hel mondo degli RPG, attualmente poleta ottenera Wizardry solo molgendovi ad un importatore autonizzato specialista nel genere. Di una di queste compagnie i la Computar Adventura Wordd i formiemo dettagli più avanti. Duranta i prossimi masi ci occuperemo di parecchi RPG che è possibile ottenere solo tramite una specifica richiesta di importazione. Possono essere più costosi rispetto ad altri, ma molto del software proveniente dagli. Stales è di bualità così atta da valere il costo in più.

Anche da noi, però, e specialmenta nel Regno Unito, le cose si stanno muovendo. In queste pagine trovate notizie sul nuovo RPG della EA, artiaso per quest'estate, sul nuovo sistema di gioco della Level 9 caratterizzatio da pesanti influenze "rolepilaynigistiche", e sull'atteso gioco della Infocom, Quarterstaff - un RPG con sistema a finestre, controllo individuale dei personaggi a sviluppo grafico/testuale dell'avventura. Tutto ciò dinostra che il mercato dell'adventure/Tantasy - un tempo consideratio nel mondo dei computer giochi poco più di un ghetto infastato da spettin di Hobbit con

### RP-GUIDA. PARTE SECONDA

OK, non ci siamo nusciti. Non troverete la recensione di Might and Magic II su questo numero. Nonostante la versione per Apple II sia già disponibile sul mercato, la versioni per PC non sono ancora state pubblicate e le versioni di pre-produzione stanno ancora languendo negli States.

Ció che abbiamo in pentola per voi, però, dovrebbe ampiamente il compensarvi della delu siona. Notizie sni nnovo sistema RPG



siona. Notizie sni nnovo sistema RPG della Leval 9, voci confermale di prodotti animati della Magnetic Scrolls ed un'indagine approlondita sni cosa sta accadendo oggi nel mondo del GDR per computer... e sni cosa accadra domani.

Ed il mesa prossimo, chissà!, potrebbe fare finalmenta capolino M&M II...

Nell'ultimo gloco Activision, Prophecyigui nella versione PC), l'azione animata à unita e descrizioni testuali e e personaggi con caratteristiche individuali. r piedi pelosi - è il luogo dove oggi più si muovono le acque...

#### VECCHI MA BUONI

L'altimo mese di siamo occupati di alcuni tra i più vecchi RPG e lo ncorderete pochi tra essi hanno raggiunto la sufficienza. Qual'è altora il modo migliore di addentrarsi per la prima volta nel mondo degli RPG? Facile. Se non avete ancora gustalo le delizie delle sene Ultima e Bard's Tale affrettatevi a farlo. Se nonpotele permeltervi nessuna dello due sene di giochi, allora la scetta ideale dipende dal vostro stile di gioco. l giochi di Bard's Tale sono essenzialmente giochi di ncerca e combathmento con una sonizzata di eniemi da risolvere tanto per insaporire il futto. Tutto quello che avele a vostra disposizione è una semplice raporesentazione grafica della vostra posizione e dei vostri nemici durante l'esplorazione ed il combattimento. Quest'ultimo consiste nella scetta tra le fondamentali opzioni d'attacco per ogni membro della compagnia di

personaggi, con un gran numero di incantesimi da imparare, teson da recuperare ed armi da brandire. Questi giochi sono semplici e ripetitivi, eppure possono essere estremamente divertenti e spesso e difficile staccarsene. L'opzone di salvataggio rende possibile la ripresa della partita dall'utima meta raggiunta nel caso che le cose si mettano male.

Lo stile Ultima, d'altro canto, è più elaborato in termini di esplorazioni ed enigimi da nsolvere, il personaggi trascorrono molto del loro tempo ad interagre con altri personaggi, cercando auto ed indizi per rag giungere i loro obiettivi. Il combattimento è più complesso, con una mappa lattica che mostra la posizione di ogni personaggio, e l'esplorazione inchiede sudore e fatica con scoperte e problemi ad ogni passo.

Un gioco alla Ultima non e quindi qualcosa da giocare sattuanamente quarido si ha vogisa di spanare qualche inicantesimo e massacrare un paro di mostri, un gioco intermittente rischia infatti di fare perdere al giocatore di fito della vicenda. Questi giochi tendono a convolgere prolondamente il giocatore, il quale molte volte non il mella fino a quando non il ha nsoltr (o non e morto nel leritativo). Questo richiede molto lempo inormalmente dalle 80 alle 150 ore) ma la vittoria finale e sempre un espenenza estremamente gratificante.

L'altra grossa differenza tra Ulturia e Bard's Tale sta nell'evoluzione Bard's Tale I e un grande gioco, e gli scenan II e III sono stati costrutti con lo stesso sistema senza alterame di motto la natura. Ulturia I, al contrano, è un giochino der tempi andati che nessuno oggi oserebbe vendere senza arrossire di vergogna, mentre Ulturia V è un megagioco che non dovrebbe mancare sullo scaffale di nessuni avventuriero che si rispetti. Nelle pagine seguenti trovale una tabella che mostra la disponibilità delle versioni di questi giochi per il diversi commune.

#### **ESOTISMO**

Se siete di gusti davvero difficili e desiderate qualcosa di più esotico di quanto offerto dal mercato europeo.

#### LA PUNTA DI DIAMANTE

Mentre la maggior parle delle compagnie si richiama ai tradizionali stili di gioco BTA/Itima, la Infocom sembra la più decissa a sperimentare nuove strade. Molti dei loru stora sono fino ad ora stati deludente, ma c'è da restare impressionati di fronte all'immensa quantità di energie che questa società : una volta considerata all'avanguardia nel mondo dell'avventura fantasy : sta riversando nella produzione dei suoi GDR. Con una tale dedizione , sicuramente rion ci vorrà molto prima che riescano a produrre un prodotto realmente vincente.

Nel numero scorso avete già potuto leggere la recensione di Journey. Un'attro esempio del desiderio della Infocom di battiere nuovi senten è Cuartersitali, un RPG grafico per gli appassionati con soldi da spendere. Nonostante attualmente sia disponibite solo per Mac, questo gioco presenta numerose e interessanti caratteristiche che, ne samo certi, verranno presto utilizzate su attri 68000, Amioa ed Atari ST inclusi.

Come potete vedere dalle fotd in questa pagina, Quarierstati è qualeosa di completamente innovativo. Anzitutio contiene un dispositivo automatoo che disegna la mappa mano a mano che procedete nell'avventura in due modi diversi a seconda delle locazioni. Queste uttime sono descritte con grande accuratezza e sono combinate ad un sistema di puntamento del mouse che vi permetta di muovervi facilmente da una locazione all'attra.

Secondo, Quarterstaff - al contrario di molti altri RPG per computer - non richiede dal giocatore solo semplici comandi individuali. Al contrario, potete inviare comandi separati ad ogni personaggio del gruppo (le cui dimensioni variano mano a mano che procedete nell'avventura), In più ogni personaggio ha la propria finestra di testo separata da quella degli altri (nonostante le informazioni di interesse generale vengano presentate in ogni finestra).

Questa divisione delle Informazioni railenta un poi il gioco, ma rende magnificamente l'idea di cosa voglia dire vedere una situazione dai diversi punti di vista e, naturalmente, se state giocando inseme ad altri amici con ognuno che controlla un personaggio diverso, diventa inestimabile. Esiste perfino l'opzione di nascondere agli altri la propria finestra di testo, se lo desiderate!

Infine, Quarterstaff segue la strada già tracciata da altri recenti titoli della trilocom, tentando di combinare gli elementi narrativi delle avventure testuali con le interazioni grafiche di alcuni RPG. In Quarterstaff potete inviare ordini ai personaggi attraverso menu di verbi, preposizioni ed oggetti, oppure utilizzando direttamente il oursore per introdume i classi-

di comandi delle avventure testuali (EXAMINE, GET e così via). In entrambi i casi il programma risponde con descrizioni ed altri testi di carattere narrativo, talvolta di notevole lunghezza.

Tra le case produttnoi di software si sta diffondendo la convinzione che il futuro degli RPG sia



I menu richiamabili con il mouse contengono tutti I comandi-base necessari atl'avventura, ottra alla possibilità di definire macro-comandi per velocizzare il gioco. nell'azione narrata puttosto che nell'azione graficamente rappresentata. Se ciò dovesse avverarsi, la Infocom ha tutte le carte in regola per divenire la ditta leader nel settore...



Il sistema cartografico Theon ha due varsioni. Una generica ed una più particolareggiata che, in elcuri momenti del gioco, mostra accurate raffigurazioni dei dintorni del personaggi.



Sono parecchie le informazioni mostrate da questa achermata. La finestra della mappe appare sulla sinistra, spesso coperta da finestre grafiche che fomiscono informazioni su personaggi, locazioni ed altri elementi dell'avventura. Le finestre testuali sulla destra raccontano la storia dell'avventura, accertano comandi testuali e forniscono informazioni differenti per ogni personaggio. Le dimensioni di ogni finestra possono essere modificate e queste ultime possono essere spostate per lo schermo.

## SEGUITE IL BARDO...

Eccovi una lista completa ed aggiornata sulla disponibilità di lutti i filoli delle sene *Ultima* e Bard's Tale per le varie versioni. Nuove conversioni vengono pubblicate praticamente in confinuazione, ma non aspettatevi granché nei prossimi mesi. Alla Origin stanno lavorando a tempo pieno sul loro nuovo *Ultima VI*, mentre alla Interplay... beh, dale un'occhiata al box "Come? Niente BTIV?" per ultenon dettagli,...

#### **VERSIONI DI BARD'S TALE**

	Spectrum	Amiga	CPC	ST	C64	PC	
BT1	£22000c	L29500d	1.22000c	L29500d	L22000c	L22000d	
BT2	nd	L29500d	nd	nd	L22000d		
BT3	nd	nd	nd	nd	L39000d		

Potrebbero appante in luturo altre versioni a 16 bil di *BT2* e *BT3*, ma non contaleci molto almeno per i prossimi tre mesi

#### **VERSIONI DI ULTIMA**

	C64	Amiga	PC	ST	Al ari 8-bil
UI UII		NA vedi note		NA NA	NA NA
UIII	L49000d	L59000d	L59000d	L59000d	prezzo na d
UV		L59000d*			prezzo no d

Hitoli indicati da un asterisco (") saranno disponibili entro i prossimi tre mesi. La Origin ha recentemente pubblicato una contezione speciale, *Ultima Trilogy*, contenente *Ut-Utt-Uttl* per C64 (L. 59.000) e PC (L. 69.000)

dovieste provare a contattare un formitore specializzato in RPG. Nonostarite i tempi stiano cambiando, moltissimi RPG franno fatto a loro prima apparizione negli Stati Uniti, e con la giuda di un'importatore del settore potreste avere quadche anticipazione su giochi non ancora giunti in questi lidi.

Se i contatt con l'estero non vi spaventano, un buon indirizzo potrebbe essere la Computei Adventure World, Bank Buildings, 1A Channg Cross, Birkenhead, L41, 6EJ, telefono (per chi chiama dell'Italia) 0044/51// 666 1132. Sono particolarmente informati del settore e pubblicano un detragiliato calallogo che include informazioni su ogni prodotto: trama, livello di difficolta, tempo medio di gioco ed altriazioni speciali. Queste informazioni possono essere di grande autto, specialimente se salae per investire giosse somme di denaro. Non tutti i prodotti della CAW sono a buon mercalo, ma inolti dei intoli sul loro catalogo sono. mpossibili o quasi da frovare altrove.

Esempi lipici di giochi attivalmente disponibili tramite la CAW includono Star Saga I della Masterpiay (un RPG di laritascienza con i lopuone multi-giocatore), la sene Phantasie e numerosi titoli di Wargames per gio appassionati con un gusto per la stona. Nei prossinti mesi tralleremo diffusamente anche questi prodotti.

#### **VERI RPG**

Giá che ci siete, perché non approfittare dell'occasione per affrontare un VERO RPG? Il vostro computer vi può essere ancora d'audo, specialmente se insieme ad i vostri armici desiderate sperimentare. Il famosissimo Dungeons & Dragons.

En dal momento in cui la SSI ha ottenuto i diritti di struttamento del marchio Advanced Dungeon & Drag ons un costante flusso di littoli ha invaso il mercato. Mentre arcade e grochi strategici come Heroes of the Lance e Pool of Radiance sono facilmente apprezzabili ta nuovi arrivati sulla scena degli RPG, dal momento che non è necessano avere nessuna nozione a priori di role playing per poterli giocare, il Dungeon Master's Assistant Volume One - Encounters non appartiene alla siessa calegoria. Il suo proposito è quello di essere un'audo nella creazione di un vero gioco di rizolo: quello in cui c'è bisoeno di carta, matita e amici per poterci giocare. Le radici degli RPG sono crescrute e si sono probustile negli ultimi anni, ma è difficile fare una previsione su quanto saranno popolari questi programmi di genere "quasi-serio".

#### UN AIUTO SUL LAVORO

In un groco di ruolo c'e sempre un moderatore, un arbitro in carne ed ossa che prende le decisioni sulle conseguenze generate dalle azoni dei grocatori, Gli arbitri (in D&D vengono chiamati Dungeon Masters o, pei brevità, DM) devono avere davante a loro lutti i latti essenziali sul luogo ed i protagonisti dell'avventura.

In parole povere questo significa avere mappe dell'area che deve essere esplorata dagli avventimen, liste di creature che possono essere incontrate nella zona ed informazioni sugli obbiettivi da raggiungere e le missioni da compiere, il DM ha una visione globalo dell'avventura. È il do che controlla il mondo e tutto ciò che in esso accade.

Il comprio dei giocatori è semplice: sopravvivere II più a lungo possibile cercando di migliorare l'abilità dei propri personaggi e di completare quante più missioni

### **COME? NIENTE BTIV?**

Sembra ormai certo che la quarta puntata di Bard's Tale non vedrà la luce, nonostante possiamo anticiparvi che i vostri personaggi favonti di BT non saianno costretti a posare le armi. Che diavoto sta succedendo?

La saga di Bard's Tale è ormai abbastanza vecchia, ed al contrario di Ultima non ha avulo una grande evoluziono dal primo al lerzo titolo della seile. La Interplay (produtrice di BT) si è già lanciata all'espidiazione di nuove aree, sperimentando GDR basali su un sistema di "skill" (abilità), dove ogni personaggio deve imparare ad utilizzare al meglio una lunga lista di talenti (Wastelandine è un esempio), ed avventure grafiche animale sullo stile della Sieria-On-Line (Neuromancer è il primo titolo). Appare ovvio che la società desideri esplorare nuovi pascoli pruttosto che cavare sangue da una rapa, non importa quanto buona sia.

Le buone notizie sono che la Interplay sta per lanciare un gioco basalo su un nuovo sistema di GDR, ispitato al tole playing Champions, che permette al giocatore di scegliere il livello di accuratezza del combattimento, determinare la

polenza degli incantesimi e selezionare lattiche di combattimento a distanza.

Il titoto è *Dragon Wais* e dovrebbe essere disponibile per C64 e PC il prossimo autunno. Durante un pellegirinaggio nella mistica terra di Dilmun, il vostro giuppo scopre che un monarca megalomane ha dichiarato la magia luonilegge ed ha iniziato a muovere guerra a tutto ciò che lo circonda. Gettati in carcere il giorno stesso del vostro arrivo, scoprirete che la magia può probabilmente essere la vostra unica speranza di salvezza.

Infine, per quelli tra voi realmente prostrati dalla notizia che BTIV non si larà... coraggiof Sarà possibile trasferre i personaggi da Bard's Tale I-(II a Dragon Wars Per I vostri migliori amici l'avventura non è ancora finita...

Fine di un'era. Monostante Bard's Tale I sia recentementa uscito dall'ambito delle macchine ad 6 bit a Bard's Tale III sia appena apparao su C64, sembra che per la tamosa serie la fine sia vicina...



sia loro possibile.

Vista la questione da questo punto di vista, è lacile capire chi ha il compito più difficile. Il DM deve gestire ogni cosa che non sia un giocatore, è decidere cosa succede dopo che i giocatori hanno fatto le loro scelte. A peggiorare le cose c'è il fatto che nonostante in commercio esistano numerose avventure già pronte, a molti DM piace l'idea di creame di nuove per conto loro. Se tutto ciò vi fa pensare ai DM come a persone molto occupate, bravi, avele ragione. È in questo universo di creatività che si inserisce la sene DMA. Se volete saperne di più, leggete il box INCON-TRI RAWICINATI,

#### IL FUTURO

Quando abbiamo fatto nascere Kappa prevedevamo che gli RPG sarebbero stati il più grosso boom del genere dai tempi degli orchi delle fiabe. Si è avverata questa profezia? È vero che il futuro si preamuncia pieno di tunnel poiverosi e fiocamente illuminat, affollati di avventurieri a caccia della pelle del Balrog di tirmo?

Per ora, pare di no. Nonostante quasi tutte le principali compagnie si stano affannando ad annunciare nuovi sistemi di RPG, a nessuno di essi di sentiremmo di applicare la definizione di "Autentico Gioco di Ruoto su Computer". La ragione di questo nostro guidizio si può rassumere in tre parole: Sierra-On-Line.

Le avventure grafiche animate della Sierra hanno latto della compagnia una delle più ricche degli Stati Uniti. Ogni quattro geochi venduti i proclama la società uno è della Sierra. Se questo sia vero o meno, è comunque ovvio che l'enorme successo della Sierra ha dato uno scossone alle attre compagnie. Date un'occhata ai box di questo arbicolo dove ci occupiamo della Magneto Scrolls e della Level 9 per favi un'idea di cosa intendamo dire.

Nel trattempo, ogni società che ha basato il suo successo sugli RPG, come la Interplay, ha iniziato a produrre programmi di bpo "Sierra". Neuromancer è stato il primo titolo e possiamo aspetiarcene presto motti altri. Nel contesto di questo tipo di giochi, RPG significa solo che i personaggi hanno carattensbiche che possono cambrare durante il gioco. È improbabilie che l'orignale visione di compagiue di avventuren, migmi complessi, buone descruzioni testuali e vasti mondi da esplorare si materializzioni. Invece, succede che altri generi di giochi stanno prendendo a prestito concetti che un tempo erano solo degli RPG. Se siete des pursti il pensiero può l'arvi rabbrivilare, ma molti di noi non possono che esultare alla prospettiva.

# INCONTRI RAVVICINATI

Nella vita reale (a differenza che nei giochi per computer) il gioco di ruolo è basato sul concetto di "incontro" · la serie di regole e condizioni che entrano in gioco quando il vostro gruppo si trova a dover fronteggiara un mostro. Ciò è particolarmente vero in Advanced Dungeons & Dragons, dove almeno il 70% di una sessione di gioco è basata sugli incontri, Va detto che non necessariamente tutti i mostri devono essere contorte apparizioni con problemi di traspirazzione: un mostro è qualunque creatura he non sia un giocatore; lalvolta al termine mostro si preferisce l'espressione più precisa 'personaggia non giocante', il restante 30% dell'avventura (in AD&D) è fatto di esplorazione, spesso di una segreta (o dungeon). Accade però taivolta che i giocatori si trovino ad esplorare un nuovo continente, o addiritura un altro pianeta, questo genere di partite richiedono un DM di grande abilità per dare soddisfazione ai giocatori.

Lo scopo di Dungeon Master Assistant (DMA) della US Gold è di dare solide londamenta al delicato processo di pianificazione degli incomri. Il programma contiene una lista di oltre 1300 mostri. Questi sono presi dalle pagine del Monstei Manual 1 & 2, entrambi pubblicati dalla TSR, la otta produttrice di AD&D. Il database comtene voci per tutte le statistiche più vitali riguardanti il mostri, compreso quanto siano difficili da combattere, quali tesori possiedano normalmente e molte attre caratteristiche.

Il compito di adattare i mostri di DMA camblandone le statisfiche per adattarti alla propria campagna (il drago di Forgotten Realms, per esempio, è molto più potente di quello di Greyhawk) menta la definizione di "Incredibilmente sempiice". Anche l'inventare nuovi mostri, come per esempio la "Nebbia Cristallina della Montagne Influocate", non vi farà venire mai di testa.

Cosl, ora che aveta I vostri mostri preferiti potete creare ogni sorta di ostacolo da gettare tra le gambe dei vostri indomiti avventurieri. Esistino incontri già pronti da giocare? SI, ottre 1000, che possono essere usati immediatamente o modificati secondo le vostre esigenze. Ricordatevi che i giocatori iniziano ad insospetirisi quando incontrano costantemente solo orchi a gruppi di 50...

#### CRUI

Insieme al database sugli incontri, il programma lomisce una tabella degli incontri. È questo li compito principale del programma: esaminare il database e generare incontri pronti da usare. Ciò che li rende speciali è il livello di appuratezza che il DM può ottenere dai programma.

Metiamo che abbiate bisogno di una situazione in cui i cattivi di turno hanno rapito alcuni rinnocenti tenendoli in ostaggio. Nel gino di un minuto il programma genera statistiche per cattivi, ostaggi e leson eventuali. Esiste anche un campo "Vedi Note" con notizie extra e descrizioni più dettagliate. Se ripenso alle ore trascorse a stogliare I manuali di AD&D e a trare dadi a otto facce per calcolare i punti ferita, per non parlare di quelle cose di cui non ti noordi mai, tipo la percentuale di resistenza alla magia, i danni fatti dalle diverse armi, i tiri-salvezza... e per di più alla line bisognava mettere futto su carta!

Occorre ammettere che gran parte del valore di DMA può essere minato dal vostro tipo di stampante. Se possedete una rispettabile macchina che lavora in A4 con teste in NLO (Near Letter Quality), alfora è tutto OK. Ma se siete uno sfortunato possessora di una piccola stampante termale, scrutare frenetticamente un lungo 'rotolo di pergamena' alta ricerca dell'informazione giusta può essere nello spinto del gioco, ma non rientra nella mia idea di divertimento.

Il giudizio definitivo su ogni programma per computer deve necessariamente tenere conto della sua facilità d'uso: sono nimasto piacevolimente sorpreso nello scopnre quanto sia facile ottenere il meglio da DMA. I comandi di editing e gestione sono mostrati chiaramente sullo schermo ed il manuale segue passo passo tutte le procedure più complesse rendendole facilmente digeribili.

Considerando tutti questi l'attori, devo ammettere che DMA è un programma veramente impressionante. È vero, il drive del C64 è lento, ma se siete un Dungeon Master con tempo a disposizione, denaro e voglia di creare da sé le proprie avventure, DMA vi sembrerà un sogno divenuto realtà.

# **PROPHECY**

#### Activision

Prophecy è uno di querran gooth facili da spiegare, belli da guardare (in VGA, per lo meno) ed estremamente divertenti da giocare. I vostri concritadimi sono stati fatti a l'ettine da invasori omicidi, e voi vi imbarcale nella gloriosa missione di vendicarii.

Prophecy su VGA - grafica Impressionante combinata ad un grande sistema di gioco.



Ogni schermo mostra una pitloresca locazione attraverso la quale muovete il vostro personaggio tramite juystok o tastiera, frequenti messaggi appaiono sullo schermo fornendo le informazioni più importanti su luoghi ed apperti

Anmazione superba, una trama avvincente, sequenze di combattimento particolarmente nuscite, caratteristiche individuali ed incantesirmi semplici

# PIANO GELLE USCITE 1BM PC L35000d USCITO Sono in preparazione afre versioni

ma utili ed un grande mondo da esplorare fanno di questa avventura-RPG animata un gioco che dà la polvere a molti dei suoi più diretti concorranti tra cui molti dei troli della Sierra. State

#### PERSONAGGIO 40 Solo uno, ma cresce rapidamento

PRESENTAZIONE 88 Facile da caricare e da giocara.

AESAGGIO 45

Gratica eccellente, un gran numero di posti da visitare e frequenti messag-

COMBATTIMENTO 85

S) menano tendenti con ili joystick, si laccuno monotesimi al focca di un singolo tasın.

MAGIA 75

all'occhio per altre versioni.

Parecchi incantesimi de imparare. Possono essere assegnati e differenti testi-funzione.

#### INCONTRI (

Non molta interazione, ma un muochio di gente da combattere e c'h molta più interazione con il paesaggio di quanto ci si possa aspettare in questo genere di giocki

K-VERDETTO 516

Tipici esempi di guesta nuova lendenza sono Prophecy, dell'Activision (recensito in questo numero) un Gioco di Ruolo con l'accento posto sull'azione", e Zak McKracken, della Lucasfilm/US Gold (recensito in K51 che unisce il concetto di 'gruppo" all'avventura anmata stile Sierra, permettendo al giocatore di controllare più di un personaggio.

Gli RPG tradizionali hanno parte della responsabilità di questa nuova l'endenza. In passato hanno reso la vila molto difficile ai nuovi giocatori bombardandoli di regole enciclopediche, scarse documentazioni e grafica di seconda mano. I devoti restino oure leali, ma il resto del mondo ha bisogno di qualcosa di più persuasivo. Questa hattaglia contro la realtà commerciale è probabilmente funica che i personaggi degli RPG non possogo vincere. Avrà comunque contributo a portare nel mondo del software ludico una profondità di gioco che un giorno sarà accettata come regola, e non come eccezione.

Questo è l'ultimo nella sene di articoli dedicati agli RPG su computer, ma dal prossimo mese in avanti troverete recensioni regolari su prodotti ispirati agli RPG, siano essi prodetti in Inghilterra, Europa o nel resto del mondo. La prima di queste recensioni dovrebbe nguardare (incrociate le dita, n.d.r.) il nuovo gioco della Electronic Arts Hound of Shadow, un RPG grafico conun forte tema horror ambientato negli anni venti. Non

## TALENTI D'ALBIONE

Mentre la infocom scatena tutte le sue energie nel mondo degli RPG per computer, cosa accade in casa della Magnetic Scrolls e della Level 9?

Da qualche tempo la Level 9 sta lavorando al suo "nuovo sistema". In una conversazione con il nostro comspondente Steve Cooke, Pete Austri della Level 9 ha rivetato che, per il momento. prefensce l'approccio del singolo awentunero puttosto che quello della compagnia di personaggi.

La Infocom ha già sperimentalo questo approccio con Bevond Zork e ci sono già numerosi altri RPG sul mercato carattenzzati da un solo personaggio (per esempio The Legend of Blacksilver, recensito il mese

Questo é un vero peccato. Una delle più grandi fonti di divertimento di giochi come Bard's Tale e Wizardry è l'identificazione con un gruppo di personaggi molto differenti tra loro. È oundi deprimente sentre dalla Level 9. il cui nuovo sistema dovrebbe fare la sua comparsa verso la fine di luglio, notizie di giochi orientati verso un protagonista singolo. Pare moltre che anche la grafica rivestrà una grande importanza.

Nel frattempo Anitha Sinclair della Magnetic Scroll è ugualmente abbottonata a proposito del loro nuovo sistema. Ci sono voci secondo le quali la graficaanimata avrà una grande importanza nel disegno del gioco e questo, insieme ad altri commenbillaccolti qua e là, ci la perisare ad un altro genere di prodotti sulla linea della Sierra-On-Line. Lo stesso potrebbe essere vero

perfino per la Level 9, soprattutto da nuando hanno inizialo a circolare voci rigualdo ad un possibile arcordo con una casa di software statunitense.

Esiste naturalmente una ragione per tutto ció. Come avete occasione di leggere altrove, la Sierra è attualmente al top della popolantà negli Stati Linds con le sue avventure animale. Se non le avete mai giocale, saporate che consistono in un background graficamente ben realizzato con personaggi animati che si muovono ed interagiscono in primo piano. Esiste un parser limitato e la maggior parte dei movimenti e dei comandi avvengono tramite joystick.

Il mese prossimo troverete ultenon informazioni su questi. nuovi sistemi

# WIZARDRY

#### Sir-Tech

Wizardry è ormai leggendario tra i giocaton di RPG che vivono negli Stati Uniti. È sulla scena da parecchio lempo ed è ora giunto allo Scenario 5. Così come in molti altri giochi di questo genere, non è necessano avere giocato le avventure precedent per miziare l'ultima.

Wizardry 5 - The Heart of Maelstrom, questo è il suo titolo per esteso, è un vasto exoco con tabumti-mappa-uccisioni nel quale i personaggi sono gettati nel classico labirinto sotterraneo in cerca di fama e

Nella scatota del gioco un librelto di 86 pagine sitroduce i giocatori alla loro missione; devono salvare il Guardiano del Cancello di Llygarryn, il cui auto spirituale è necessano ad impedire che ogni creatura vivente sia fatta a pezzi... sapete come vanno queste cose, no?

Il cattivo di turno è il Malvagio Som, i cui servitori infestano le segrete sotto al lempio della coofraleinita. Questi servitori sono della varietà 'pocelata', piuttosio noiosa e tipica delle prime versioni di Bard's Tale. Lo slesso labininto è una arcaica e strana collezione di grafica a fil di ferro che sarebbe apparsa antiquata in una versione di 3D Monster Maze del 1983(lo ricordate?).

Come potele quindi immagnare, la presentazione di Wizardry ispira poca fiducia in questi tempi di Dungeonmaster e affini, Inoltre il prezzo elevatissimo - L.99000 - e appare a prima vista più spaventoso di qualsiasi mostro annidiato nelle segrele.

Tutto ciò pare sufficiente a spaventare anche l'appassionato più accanito, e la cosa é comprensibile. Ma per coloro che hanno un gusto particolare pei l'esploiazione del sottosuolo e le roubre di combattimento testuale, Wizardry è probabilmente il Numero Uno della lista.

Arizitutto il gioco è immenso.

PIANO DELLE USCITE									
IBM PC	L3900d	USCITO							



Mentre gli altri RPG sono migliorati in termini di colore e giafica, Wizardry si è ingrandito in dimensioni e complessità della trama. Nonostante la parte testuale non sia molto eslesa, ci sono molte curiosità ed enigmi su cui è facile inciampare durante la nostra ncerca a lenioni, e la maggior parte di essi conbene indizi per giungere a nuovi obbiethyi. Wizardry vi permette di portare con voi sei personaggi e vi assicuriamo che avrele bisogno di ognuno di loro. A prima vista non sembra eccezionale, ma se lo finite sarete voi ad essere eccezionali.

Wizardry - non potete distinguere molto del vostri avversari

mentre il combattete, ma forse è meglio così...

PERSONAGGI Gruppo di set, con le tradizionali sbilita e possibilita di sviluppo. INSTALLAZIONE 60

Of some veliaff the "copleggi" per etterere in versions de caricare. PAESAGOIO 55

COMBATTIMENTO 45

efsultati descritti testusimente, immegini statiche e noce accurate deoil avversart.

Grande selezione di incaviesimi con perecchie magie insolfte da sperimentari

INCONTRI 55 Scarsa in(marions con i personaggi non giocanti, era numerosi incontri con en gral, missioni secondarie ad ostacoli,

K-VERDETTO 755

# DADI, AZIONE E FANTASIA

Miniguida al Gioco di Ruolo per curiosi, profani e aspiranti avventurieri

Con l'avvento dell'edizione italiana di Dungeons & Diagons, anche nel nostro paese si è diffuso in scala relativamente

grande il fenomeno del Gioco di Ruolo.
Per quelli Ira voi (pochi, speria-mol) che hanno perso l'intro-d n z i o n e apparsa sul primo numero di K' e leggendo questa espressione restano ancera per-

plessi (o, peggio, pensano si interisca a qualche oscura manovra sindacale), diamo qui di seguito un breve rias sunto.

In un Gioco di Ruolo (o GDR, per comedità) ogni giocatore interpreta la parte di un personaggro che vive e si muove m un universo più o meno fantastico. A fare da intermediano tra il giocatore e il mondo in cui si svolgono le avventure del suo personaggio c'è un giocatore particolare: rl Master, 1l Master conosce a fondo la trama dell'avventura ed i luoghi in cur essa si svolge; sono suoi i compiti di descrivere al giocalore quello che il personaggio vede, sente, annusa o percepisce nel luogo in cui egli si trova (nn po' come la descrizione testuale delle locazioni negli adventure per computer) e di mtormare il giocalore del risullalo delle azioni compiute dal suo personaggio (ad es.: Mi muovo silenziosamente e cerco di spiare la torre standomene al riparo degli alberi).

In tutto questo il Masler è coadiuvato da una serie di tabelle, magge e descrizioni che lo aiutano a fornii e informazioni sempre coerenti e a tenere conto delle migliaia di variabili che entrano normalmente in gioco durante una paitila (Fa rumore il personaggio muovendosi? Ouando si mette in cammino pei raggiungere le montagne pioverà o ci sarà il sole? Andrà a segno il colpo di disintegratore sparato dal soldato imperiale?). Molti di questi avvenimenti vengono risolo tramite un lancio di dadi: il risultalo, solitamente modificato da abilità particolan del personaggio o da altri fattori, e infersecalo con l'apposita tabella, dice se il colpo di spada è andato a segno o meno, o se il drago nella stanza vicina si è svegliato ed è pronto a fare un boccone del malcapitato.

Così, attraverso una serie di descrizioni, domande e decisioni dei giocatori, e fanci di dado, si svituppa una vicenda della quale i giocalori sono i profagonisti assoluti.

Una volta che il Master ha preparato l'ambientazione in cui si svolge l'avventura, con mappe, descrizione di eventuali tragpole e trabocchetti, mostri, personaggi non protagonisti, ecc..., è compito dei giocalori seguire ed interpretare la trama preparata, sia essa liberare la bella draghessa prigioniera del principe (beh, capita), sia salvare il proprio pianeta a colpi di riaggio faser dall'invasione delle malvage orde imperiali.

Nomerose avventure possono essere collegale Ira loro per formare una campagna di ampio respiro. Nel corso di gueste avventnre i personaggi fanno espenenza e crescono in potere ed abilità: può così accadere che l'imbianalo apprendista delle prime avventure diventi un mago forte e temuto, o che l'umile scudiero assurga ar ranghi della nobilta dopo essersi valorosamente distinto in battaglia al fianco del suo signore. Per gestire tutto ciò occorre, come detto, un sistema di gioco, una serie di regole più o meno complesse che definiscono l'interazione tra i personaggi ed il loro mondo. L'unione di una particolare ambientazione con un dato sistema di gioco da origine a un GDR.

Nel mondo del gioco di ruolo e oggi disponibile una gamma di titoli veramente notevole. Si va dall'ormai classico Dungeons & Diagons ai recentissimi successi di Soace 1889 e Megalraveller. Ogni gioco di ruolo ha un ambientazione che più o meno ricade in una di queste quattro calegorie; Fantassi, Horror, Fantascienza e Moderno, Le prime tre non dovrebbero avere bisogno di spiegazioni, la qualta compiende tutti quei giochi in cui i giocalori interpietano agenti segieti, soldati, membii di squadre speciali o detective-investi-

Ovviamente le categorie non sono mai così rigide, all'ello di un mondo lantasy può capitare di dovere lare luce sull'omicidio di un misterioso arcimago, mentre l'investigatore dell'occullo potrebbe essere latto segno di colpi di arma da fuoco sparati da un gruppo di lerioristi asseragliali su un aereo dirottalo. L'unico limite e dalo dalla laniassa del Master e da quella dei giocatori, ed un biavo Master sarà sempre in giado di sorprendere i personaggi con evoluzioni impreviste della trama.

■ Vincenzo Beretta





# ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS SECONDA EDIZIONE Casa Editrice: TSR

Cogliamo l'occasione dell'uscrita della sua seconda edizione per parlami del decano dei Giochi di Ruolo, Tanilasy e non. Non c'è recensore di Adventure per Computer che non abbia citalo AD&D almeno una volta, e con l'uscrita di Pool of Radiance, il gioco SSI direttamente ispirato a questo Lamoso GDR, il confine tra "Giocomputer" e "Role Playing" si è latto più sottile che mai.

Questa seconda edizione, completamente innovata in grafica e stile di presentazione delle regole, presenta alcune differenze rispetto alla prima: motto dei 'bug' più clamorosi del regolamento sono stabi ripulti ed in generale il sistema di gioco è stato semplificato. Sostanzialmente, però, si tratta dello stesso gioco, e questo non deve sorprendere, dato che modifiche più radicali avvebbero reso inutilizzabile la valanga di espansioni pubblicata sull'onda di dieci anni di successo dell'ormai stonca prima edizione.

Lo scopo base del regolamento di AD&D è quello di formire ai giocatori un set di regole standard con le quali è possibile ricreare ogni genere di ambientazione fantasy: dalle avventure di Conan alle opere di Tolkien, da Dracula il vampiro ad Alice nel Paese delle Meraviglie. Ogni perso-

naggio nel gioco è caratterizzato da una classe (mago, guernero, iangei, paladino, ladio, ecc.), da una seire di punteggi-caratteristica (forza, destrezza, intelligenza) e da un livello di potere. Mano a mano che il personaggio 'macina' avventure, la sua esperienza cresce, e con essa il suo livello di potere. Questo fa si che il personaggio acquisisca, per esempio, la capacità di fanciare incantesimi più potenti o di usare meglio le armi a sua disposizione.

Il sistema di gioco è semplice e veloce, con numerose regole opzionali che se utilizzale lo portano a una difficoltà media. In alcum punti manca però di realismo: nelle regole di combattimento, per esempio, non sono previsti r'colpi cirtici' che potrebbero venficarsi mi un vero combattimento, come mani mozzate o gamba rotte. Questo la si che ri personaggi continuo a combattere mdomiti lino al loro ultimo punto-lerita per poi collassare sconfitti sui nemici abbattuti, oppure che un personaggio cada da una rupe all'issima e, se dopo l'impatto è ancora mi possesso di qualche punto-fenta, si riatzi spazzolandosi gli abiti.

Va però detto che i giocalori hanno ampie

possibilità di modificare a loro piacere il regolamento e di eliminare o sostituire quelle regole che non sono di loro gradimento. Esempi di queste possibilità sono formi nel volume stesso.

AD&D è attualmente il gioco di ruolo cha vanta il maggior numero di espansioni, e tutte di qualità buona o supenore: quattro mondi riccamente descritti in cui ambientare le proprie avventure, numerosissime avventure già pronte da giocare per personaggi di ogni livello di polere, la saga di Dragoniance, un'epica avventura in dodici moduli della portata del 'Signore degli Anelli' Ida questa serie è stata tratta una triogia lantasy da poco pubblicata anche nel nostro paese), libri di regole addizionali pei imparare a gestire anche i minimi aspetti dell'universo fantasy (avventure affaperto, sottolerra, nei piani astrali, ecc.), tre libri di mostri e decine di accessori di altro genere che vanno dalle schede già pronte pei registrare le informazioni sur personaggi giocanti a un volume che insegna ai novelli 'Dungeon Master' come preparare ed organizzare le proprie avventure.

In conclusione, l'universo di AD&D è quanto di prù noco e completo offra oggi il mercato dei giochi di ruolo. I punti deboli del gioco sono tre: un sistema di gioco che per quanto migliorato è ormai antiqualo; la necessità di procurarsi diversi volumi ed accessori prima di poter iniziare a giocale (almeno il Manuale del Giocalpre, la Guida per il Dungeon Master, un manuale di mostri, un mondo ed un'avventura già prontat con un conseguente salasso economico non indiffarente; il tatto che tutti il libri e manuali sono in lingua inglese (si tratta però di un inglese motto facile).

Comunque, se quello che cercate è un gioco semplice, divertente, con tante opportunità e che dia libero sfogo alla vostra faritasia, AD&D è quello che fa pei voi. È significativo il fatto che negli Stabi Unità il primo volume della seconda edizione, il Manuale del Giocatore, ha bruciato trecentocriquantamia copie in un mese, balzando in testa alla classifica del libri più venduti.

## I CRITERI DI VALUTAZIONE

Per la loro particolare natura, i GOR necessitano di un sistema di giudizio articolato su più punti, simile a quello adotta-lo da "K" per gli adventure. La nostra valulazione di un gioco di ruolo si basa su tre categorie di valutazione: Am-bientazione, Sistema di Gioco ed Espansioni. A queste tre categorie si sovvappone un giudizio globale espresso in punti percentuali che riassume il valore del gioco.

Va detto che in un GOH, più che in altri giochi, i gusti personell del glocalore possono infulire notevolmente sul giudizio finale. Un medicore gioco Fentasy può coinvolgere un'appassionato di Tolkien dieci volte di più rispetto ad uno spiendide gioco di fanlascienza. Un sistema di gioco complesso ma ricco di dettagli può sod-disfare un glocatore esigente ma fare shadigliare di note un giocalore che pensa solo a divertirsi.

Nel nostro commento cercheremo sempre di dare, per quanto possibile, una visione equilibilata del gloco, tasciando cisate voi lettori a decidere per un gloco piuttosto che un altro secondo le vostre pieterenze.

Eoco cosa rappresentano le tre calegorie suddette:

#### AMBIENTAZIONE

Il "background" del gioco. E' originale? Eccitanle? Si rifà a criteri generali (simulazione di un generico mondo Fantasy) o propone un'embientazione particolare (simulazione del mondo Farlasy tratto dalle opere di Tofkien)? E in quest'uttimo caso i risultati sono buori? Il background è accurato e rioco di dettagli? Offre buoni spunti di trama? Tutti questi lattori rientrano nel giudizio ambientazione

#### SISTEMA OI GIOCO

Il "cuore" del GOR. Come vengono gestite le mille variabili che entrano in una partita, dal combattimento alla ricerca? In modo semplice o complesso? Accurato o generico? Realistico o irrealistico? Il gloco è veloce o lento? Può soddistana il glocalore medio?

#### ESPANSION

Il gioco ha supplementi cha lo amicchiscono e ne aumentano le possibilità? Avventure gia pronte da glocare? Manuali di regdie opzionall e supplementan? Nuovi mondi in cui giocare? Qual'è la qualità e la quantità di queste espansioni?



LUGLIO 1989 K 75

Alla fine detla rivista inizia una nuova rivista, la rivista a disposizione dei lettori. Tiziano Toniutti ormai è una macchina da vignette e stiamo pensando di pubblicare un album con le sue vignette (ma non diteglielo che poi si monta la testa). Gli annunci sono sempre più numerosi e poi finalmente la redazione si sbilancia: siete indecisi su quale computer acquistare? Provate

a leggere i consigli nella guida hardware. L'appassionante storia di N'Gar Trombobo è arrivata alla 3º puntata, mentre, dopo un mese di assenza è tornato in cattedra il professor Luca Massaron con una nuova lezione su come costruire un adventure.

Quindi non ci resta che augurarvi buona lettura ed accogliere un nuovo collaboratore fisso, Antonio Visca, che dopo aver inviato dei crucikappa è stato arruolato in pianta stabile.

#### ROMANZO D'APPENDICE

#### LA PULCE NELLA MACCHINA: PARTE 3

N'Gar Trombobo non era uno sprite ambizioso, non cercava fama, né gioria né ricchezza personale e neppure una bella villetta in campagna. Voleva soltanto il totale ed assoluto dominio dell'intero universo. E quando penetró nella rete informatica dell'Impranto Municipale di Epurazione Fognana di Cavolate di Solto era convinto di aver raggiunto il suo obiettivo.

Fu Federico Secchiostrame, assistente all'eliminazione dei detriti, a commettere i fatale errore. Nel tentativo di cancare sul suo computer una copia di Sewerage i fatale critore. Simulatore di flusso lognario) dall'ufficio del dirigente capo, compose invece il numero di casa Maniglia. Undici secondi dopo peri sotto un'inondazione di maleriale semi-trattato fuoriuscito simultaneamente dalle bocche di scarico 2, 5 e 19. Nel tempo che ci volle al resto del personale dell'impianto a ripulire gli uffici. N'Gar Trombobo si piazzò bionifalmente nella memona centrale del computer del-

l'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto.

N'Gar Trombobo rimase costernato quando capi che gli sarebbe stato impossibile dominare l'universo da un impianto Municipale di Epurazione Fognaria. Gli fu possibile, però, invertire la polantà dei motori di pompaggio e pressurizzare l'intera rete fognaria da Baggianate Superiore a Cavolate di Sotto...

# INDICE

- 76 Romanzo d'appendice La terza parte di una fantastica storia.
- 77 Guida Software

  Questo mese K passa in rassegna i migliori giochi per il vostro PC.
- 84 Lezioni d'Avventura

  Torna il "professor" Massaron con
  le sue lezioni per i creatori
  d'avventura.
- 85 K-Annunci Sempre più annunci.
- 86 Guida hardware

  State per fare il grande salto e
  non sapete quale computer
  acquistare? La nuova edizione
  della nostra guida prova a darvi
  qualche consiglio.
- 88 II crucikappa
  Ci rivediamo a Settembre...









Dite la verità, possessori di PC, avete mai pensato di veder girare sul vostro computer *Platoon, Captain Blood, Impossible Mission II* e la serie sportiva della Epyx. E per caso avete mai pensato di trovarli sul mercato italiano?

Con un grande sforzo...!! la redazione di KAPPA ha fatto una ricerca ed ha preparato una rapida guida ai giochi per PC regolarmente importati in Italia. Tutti i titoli citati sono, a nostro giudizio, di buon valore e sono disponibili presso i circuiti di vendita Leader, CTO e Lago.

Come già annunciato sul primo numero di K: il PC, finalmente, un computer ANCHE per giocare.

#### **4X4 OFF ROAD RACING**

Epyx · disco 5 1/4 · L49000

Simulazione di guida non eccezionale ambientata sulle strade sterrate della Valle della Morte.

#### **4 SOCCER SIMULATOR**

Code Masters • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L29000 Quattro giochi di calcio senza infamia e senza lode.

#### **4TH & INCHES**

Epyx • disco 5 1/4, 3 1/2 • scheda HERC, CGA, EGA • L29000

Uno dei migliori giochi per computer di lootballi americano, TV Sports Football escluso. Ma visto che quest'ultimo finora è disponibile solo per Amiga, gli appassionati di questo sport non possono tarselo sfuggire.

#### **688 ATTACK SUB**

Electronic Arts • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L69000

La gralica VGA è spiendida, quella EGA buona e la CGA passabile. Accurata simulazione di un sottemarino. Per altri particolari vedere la recensione a pag.38

K-VOTO 847

#### **ABRAMS BATTLE TANK**

Electronic Arts • disco 5 1/4 • L59000

Ottima simulazione di guerra di carro armati in stile Battle Tank. Splendida nella grafica EGA, defudente in CGA. Per maggiori particofari leggete la recensione a pag 35

K-VOTO 735

#### ADVENTURE CONSTRUCTION SET

Electronic Arts • disco 5 1/4. • L38000

Un'utility ormai un po' datata che vi consente di creare avventure dinamiche.

#### AIRBORNE RANGER

Microprose • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000

Simulazione di guerra con protagonista un corpo di paracadulisti. La grafica sull'EGA è appena decente mentre l'azione del gioco è nmasta invariata anche se un po' lenta. Un gioco che la sentire i suoi anni.

K.VOTO 748

#### **ANCIENT ART OF WAR**

Broderbund • 128K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, EGA • 175000

#### ANCIENT ART OF WAR AT SEA

Broderbund • 256K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, HERC. • L75000

Splendidi wargames costruiti sugli insegnamenti del maestro Sun Tzu

#### **ANCIENT BATTLES**

C.C.S. • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L49000

Il primo di una serie di wargame, per uno o due giocalori contenente cinque scenari e un'opzione per creare mappe e nuovi scenari. Gralica essenziale e sistema di comandi facile da capite

**K-VOTO 742** 

#### **APOLLO 18**

Accolade • disco 5 1/4 • L45000

Simulazione per aspiranti astronauti pronti a larsi spedire nello spazio sul Satumo V con in cima la navicella Apollo.

#### BAD CAT

Go! · disco 51/4 · scheda CGA, EGA · L29000

Divertente interpretazione della serie sportiva della Epyx con prolagonista un gatto particolarmente scalenato. La gralica é buona anche nella versione EGA.

## BALANCE OF POWER 1990

Mindscape • disco 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA, VGA • L49000

É il primo vg pacifista crealo da Chris Crawford. Potete scegliere se essere il capo degli Stati Uniti o dell'Unione Sovietrca o quindi costruirvi te alleanze per incrementare il proprio potete mondiale evitando di il mondo ad un conflitto nucleare. La nuova versione è sostanzialmente simile alla precedento con qualche aggiornamento IK-VOTO 950

#### THE BARD'S TALE I • L33000 THE BARD'S TALE II • L35000

Electronic Arts • disco 5 1/4

Un po' avventura e motto RPG in questa serie con leson da recuperare e combattimenti da superare.

#### BATTLECHESS

Interplay · disco 5 1/4 · L59000

Gioco di scacchi abbastanza potente con la possibilità di godersi spettacolari animazioni di movimento e battaglia Ira i vari pezzi. La qualità del gioco è buona e la animazioni sono rese bene. Non mancano anche oli effetti sonori.

K-VOTO 722

#### BATTLEHAWKS

Lucasfilm • disco 5 1/4 • scheda EGA • L39000

Una stupenda e completa simulazione di guerra aerea. La grafica EGA è grandiosa e addirittura più convincente di quelle per Amiga. K-VOTO 928

#### **BATTLE OF NAPOLEON**

S.S.I. disco 5 1/4 · prezzo n. c.

Un wargame di gran classe interamente dedicato a quattro battaglie del Generale Francese; Borodino, Auerstadi, Quatre Bras e Waterloo K-VDTO 923

#### **BATTLE TECH**

Inlocom - 384K disco 3 1/4 e 5 1/4 · scheda CGA, EGA, VGA, MCGA, TANDY - L69000

Per il suo esordio nel genere degli RPG la Infocom ha scello un gioco molto famoso tra gli appsasionali di questo genere. La versione per PC è molto curata e la grafica è ottima nei fre standard.

K-VOTO 801

#### **BILLIARD SIMULATOR**

Ere International - disco 5 1/4 - L40000

Una buona conversione mollo simile alla versione pei Amiga sia nella grafica che nella giocabilità. Molle opzioni per vanare la lorza di giavità e le caratteristiche del Javolo da biliardo.

**K-VOTO 819** 

#### **BUBBLE GHOST**

Infogrames - disco 5 1/4 - L34000

Originale gioco ad enigmi con projagonista un lantasmino che Illuttua in una bella In varie stanze prene dei ostacoli.

#### CAPTAIN BLOOD

Inlogrames • disco 5 1/4 • L40000

Questo splendido gloco di ricerca aveva i suoi punti forti nella grafica e nella musica digitalizzata di J. M. Jarre. La grafica è molto simile all'onginate a parte qualche differenza nei colon mentre la qualità della digitalizzazione è ovviamente scarsa.

#### **CHAMONIX CHALLENGE**

Infogrames • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA, Hercules • L39000

Preparate l'attrezzatura e scegliele l'ascensione che prefente. Una monotona simulazione del più nobile degli sport, l'alpinismo.

#### CHUCK YEAGER'S ADVANCED. FLIGHT TRAINER

Electronic Arts • 256K • disco 5 1/4 • da L33000 a L75000 Ennesimo simulatore di voto particolarmente Indicato per i principianti giazre alle numerosi opzioni che consentono diverse simulazioni.

#### **CHESSMASTER 2000**

Electronic Arts • disco 5 1/4 • £40000 Uno dei prù potenti giochi degli scacchi per computer.

#### CORRUPTION

Rainbird • DOS 20+ • scheda CGA, EGA, HERCULES • L49000

La prima avventura della Magnetic Scrolls ambientata ai giorni nostri. K-VOTO 920

#### DARK CASTLE

Mirrorsoft • disco 5 1/4 • scheda CGA • L49000

Per il Macintosh è stata la prima avventura dinamica. Il gioco richiede molla pazienza ed abilità nell'uso dei tasti per guidare il protagonista nel castello del cavaliere Nero. La grafica nella versione PC è resa in modo più che soddistacente.

#### **DEFENDER OF THE CROWN**

Cinemaware • disco 5 1/4 • scheda CGA • L49000

Il best seller della Cinemaware defude molto nel modo CGA. La mancanza del mouse rende più difficile la giocabilità.

K-VOTO 567

#### **DEMON'S WINTER**

S.S.I. disco 51/4 · scheda CGA, EGA · L59000

Rpg lantasy con un sistema simile a quello di Ultima e migliore nell'a lase di combattimento. 5 personaggi formano il gruppo che si avvenlura in un paesaggio poco verlo. Trama più complessa rispetto a

**78** K LUGUO 1989

quelle di Ultime anche se inizialmente dovete giilara molto prima di scopiire cosa faire.

#### OARK SICE

Incentive - DOS 2.0+ • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA, HER-CULES • L39000

La continuaziona di Diillei. Come nel gioco precedenta la grafica Freescape è resa ottimamanta in tutte le versioni.

#### DRILLER

Incentive • DOS.2.0+ • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L39000

La migliore versione del primo gioco in sistema Freescapo. Tutto è più veloce e la grafica non perde nulla del suo lascino Indimensionale.

#### ELITE

Firebird • 512K • disco 5 1/4 • scheda CGA • L45000

Non avala mai sentito parlate del miglior gioco di commercio spaziale? Elite è ancha uno dei primi giochi spaziali ad utilizzara la grafica vettoriale.

#### **ESPIONAGE**

Grandslam · disco 5 1/4 · scheda CGA · £ 29000

Buona versione per computer di un famoso board game Inglese. Possibilità di giocate contro il computer oppure stidare tre amici.

#### F-16 COMBAT PILOT

Digital Integration • disco 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA • L59000

Un altro simulatore di voto su F16 con numerose opzioni a quattro giochi base: addastramanto, una serie di cinque missioni, una campagna militare e un duello tasta a tasta con possibilità di collegarsi via modem. Colori Ilmitati nella versione CGA mantra l'azione è veloce ed emozionante.

K-VOTO 952

#### F-16 FALCON

Mirrorsoft • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda HERC, EGA, CGA • Legopo

#### F-16 FALCON

Militorsoft • disco 5 1/4 • scheda EGA • L89000

La versione EGA garantisce uno schermo più colorato e nitido. Consiglialo il posticio se volete volare seriamente. Uno del miglion simulatori combattimento. Possibilità di combattere con altri utanti anche con computer diversi.

**K-VOTO 945** 

#### F-19 STEALTH FIGHTER

Microprose · disco 5 1/4 · scheda HERC., CGA, EGA, VGA · L99000

Straordinaria e spettacolara simulaziona di volo del bombardiere "sagreto" americano. Tutto è curato nei più piccoli particolari come nella migliora tradiziona della Microprose, Grafica super.

#### **FAST BREAK**

Accolade • disco 5 1/4 • L'35000

La pallacanestro secondo la nuova serie sportiva dell'Accolade. E in piatica un Two on Two con grafica trasversale e un po' meno giocabile.

#### FIRST OVER GERMANY

S.S.I • disco 51/4 • scheda CGA, EGA • L69000

25 missioni a boido di un bombaidiare americano sull'Europa occupata dai nazisti. Gioco con molla aziona a poca strategia, cosa insolita per la Ssi.

**K-VOTO 725** 

#### FISH

Rambird • 256K/ 640K • disco 5 1/4 • scheda EGA • L45000 Una dalle miglion avvanlure della Magnetic Scolls.

#### FLIGHT SIMULATOR III

Sublogic : disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda CGA, EGA, VGA • L99000-129000

La grafica è splendida e potete gestire più finestre contemporaneamente. Molte opzioni ma una scarsa sensibilità nei comandi. Consigliato l'uso del disco rigido soprattutto per I piloti più abili. (Sono disponibili anche van dischi scenari a partire da L39000 mentre il Fliahi Simulator II costa L119000)

K-VOTO 838

#### FOOTBALL MANAGER II

Addictive · disco 5 1/4 · scheda CGA · £39000

Si sperava che la seconda versiona dal vandutissimo Football Managai losse più interesseutante. Se togliate la grafica leggermente migliorata nelle partite, FMII è noloso.

#### THE GAMES WINTER-EDITION

Us Gold • disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA,

#### THE GAMES SUMMER EDITION

Epyx • disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda HERC., CGA• EGA VGA • L29000

#### WINTER GAMES

Epyx · disco 3 1/2 · scheda CGA · L29000 WORLD GAMES

#### CALIFORNIA GAMES

Epyx • disco 51/4 • scheda HERC., CGA, EGA • L29000

A buon prazzo ecco i grochi sportivi dalla Epyx. Gralica e giocabilità sono più che accettabili

#### **GAME OVER II**

Dinamic - L39000

Il gioco è una miscellanea di stili diffaranti, un po' spara e luggi, un po' avventura dinamica. Su Pc la sua realizzazione è appena sufficiente. Unica nota positiva è la confezione contenente anche Game Over I.

#### GAUNTLET

Us Gold • disco 3 1/2 • scheda CGA, EGA • L39000 Una conversione dignilosa per l'ormal datalo gioco da bar. I vari personaggi sono ben definiti mentre sono un po' monotoni i londali. Buona la giocabilità.

#### **GOLD RUSH**

Sierra • disco 3 1/2, 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA, VGA • L59000

Avventura in stile Sierra ambiantata nalla metà 800 negli Stati Uniti in plena lebbre dell'oro e che comprende tre spedizioni. Molto curata dal punto di vista storico e geografico.

#### GRANO PRIX CIRCUIT

Accolade • scheda CGA, EGA, HERC., TANDY • L59000 In piatica è la versione di Ferrari Formula Uno per gli utenti PC. La versione EGA è la più bella da vedara. Ottima giocabilità enche sa utilizzate solo II tastienno numenco.

K-VOTO 862

#### **GUILO OF THIEVES**

Rainbird · disco 5 1/4 · L45000

Un parsei potente aiuta a create un mondo lantastico a conviucente piano di umorismo e fantasia. È il gioco di esordio della Magnatic Scrolls.

#### GUNSHIP

Microprose • disco 51/4 • scheda CGA, EGA • L69000 Ottimo simulatore di volo di un elicottero Apache AH-64 che richtede strategia ed offre varie situazioni di combattimento. Con la scheda EGA si ottengono i risultati multion.

K-VOTO 844

#### HALLS OF MONTEZUMA

S.S.G · 256K · disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, EGA, MCGA, VGA · L59000

Buona giocabilità per un classico dei wargama con ollo conflitti storici

dal 1847 al 1968 con protagonista II corpo del marines. Realizzato dalla SSG, l'Australian Stalegic Group, una garanzia in questo genere di giochi anche per la documentazione che viene inserità nelle contezioni.

**K-VOTO 884** 

#### **HEROES OF THE LANCE**

S.S.I - 384K - disco 5 1/4 - scheda HERC., CGA, EGA - L59000

Fa parte della sene Advanced Dungeons & Diagons anche se non è un vero RPG. Ha qualche elemento tipico dei giochi di ruolo ma sostanzialmente assomiglia più ad un'avventura dinamica. Gratica ed animazione sono attraenti anche nella versione CGA.

**K-VOTO 844** 

#### HOSTAGES

Inlogrames • disco 5 1/4 • L37000

Alcuni terroristi si sono introdotti nell'ambasciata e tengono in ostaggio molte persone. Le teste di cuoio francesi sono pronte ad interventre... Gloco con molta atmosfera ma poco vario.

#### THE HUNT FOR REO OCTOBER

Argus Press • 512K • scheda CGA, EGA • L75000

Pochi effetti sonori per questa simulazione tratta dal libro di Tom Clancy, Indispensabile l'uso del mouse.

#### KING OF THE BEACH

Electronic Arts • Dk 5 1/4. • L69000

Un tentativo di riportare su computer la pallavolo da spiaggia giocata sulle spiaggie californiane e da quelche anno anche adriatiche. Vedere recensione a pag35.

K-VOTO 519

#### **IMPOSSIBLE MISSION II**

Epyx • disco 5 1/4 • scheda HERC., CGA, EGA • L29000 La continuazione dell'ormai milica avventura investigativa. L'agente segreto dalla capriola l'acile stida ancora lo scienziato pazzo Alom Mindbender.

#### JET

Sublogic - disco 5 1/4 - scheda CGA - L99000

Dalla siessa casa di Flight Simulator un simulatore di volo con un F16 con dei comandi poco sensibili e un lento aggiornamento dello schemo.

#### JINXTER

Rainbird • 256K/ 640K • disco 5 1/4 • scheda EGA • L35000 Avventura in stile Magnetic Scroll amblentata in un mondo di lantasia.

#### JOAN OF ARC

Rainbow Arts • disco 5 1/4 • scheda CGA • L29000

Un K-Gioco sul genere di Detender ol The Crown, Ottima la grafica EGA, mentre si gioca bene anche la versione CGA.

K-VOTO 912

#### KING OF CHICAGO

Cinemaware • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000

Gli anni sono quelli del proibizionismo con Chicago capitale dell'alcooì e degli scontri tra gangster. Moite immagini realizzate con maestria, aftrimenti che gioco Cinemaware sarebbel

#### KING'S QUEST IV

Sierra - disco 3 1/2,5 1/4 - scheda HERC, CGA, EGA, VGA - L69000

Un'avventura dai contorni fiabeschi con il lipico sistema della Sierra: rapido accesso al disco e potente sistema grafico. Purtroppo chi ha la scheda CGA ed un PC a configurazione base rimane penalizzato e troverà difficolloso risolvere alcunt enigmi.

#### **LEGEND OF THE SWORD**

Rainbird - disco 5 1/4 - scheda CGA, EGA - L49000 Un piacevole gioco d'avventura con un'ottima interfaccia utente ad icone

80 K LUGLIO 1989

#### K-VOTO 815

#### MANHUNTER

Sierra - disco 3 1/2, 5 1/4 - scheda HERC., CGA, EGA, VGA - L69000

Per gli appasionati della software house americana un'avventura dall'ottima grafica ed amblentata nel luturo: la terra è stata invasa dagli ORB. Tempi duri per gli umant...

#### **MARBLE MAONESS**

Electronic Arts • disco 5 1/4 • L33000

Uno dei miglion giochi per computer. Guidare la pallina attraverso i paesaggi astralti è un vero sballo.

#### **NEBULUS**

Hewson • disco 5 1/4 - scheda CGA, EGA - L39000

Splendida conversione del K-Gioco della Hewson. Una realizzazione lecnica eccezionale con un incredibile scrolling parallattico su piani diversi. La gratica sia nella versione CGA che in quella EGA è stupenda.

**K-VOTO 952** 

#### ONE ON ONE II

Electronic Arts • disco 5 1/4 • L45000

Ottimo gioco con Michael Jordan e Larry Bird come protagonisti. Motto spettacolare nelle versioni CGA e EGA.

K-VOTO 711

#### **PHANTOM FIGHTER**

Martech • disco 5 1/4 • L55000 Ottimo spara e fuggi per PC.

#### PINBALL CONSTRUCTION SET

Electronic Arts - disco 5 1/4. • L33000

Giande utility che consente di costruire llipper a placimento. Gioco ormai storico.

#### PIRATES!

Microprose • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000

Qualche immagine in più e la nave più lacile da controllare rendono questa simulazione per pirati romantici più interessante dell'originale per C64.

K-VOTO 756

#### **PLATOON**

Ocean • disco 5 1/4 • scheda CGA • L39000

Una buona conversione soprattutto per chi ha la scheda EGA

#### **POLICE QUEST II**

Sierra • disco 3 1/2 • 51/4 • scheda CGA, EGA, VGA • L49000 Impersonate il defective Sonny Bonds alle prese con il suo nemico di sempre, Jessie Bains. È siculamente uno del migliori prodotti della Sierra, l'ideale per chi ama i giochi con ricerca di indizi. La grafica e il sonoro sono ottimi anche se delude un po' la versione CGA.

#### **POOL OF RADIANCE**

S.S.I. - disco 51/4 - sheda CGA, EGA - L69000

Il VERO AD&O per computer. Imperdibile per tutti gir amanti di RPG.

#### PRESIDENT IS MISSING

Cosmi • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000

I terronsti hanno rapito il presidente degli Stati Uniti e i capi di 10 nazioni europee. Grazie alla banca dati della CIA dovete liberare gli statisti, Un'avventura espiorativa con molte lotografie digitalizzate da analizzate. Consigliato il disco ngido per evitate i continui cambi del disco.

**K-VOTO 785** 

#### **PROPHECY**

Activision • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L59000

RPG lacile da capire, bello da vedere e divertente da giocare. Vedere recensione pag.72

K-VOTO 516

#### RACK'EM

Accolade • disco 5 1/4 • L35000

Una delle tante simulazioni di biliardo uscife ultimamente. Il movimento delle palle è realistico. Unico inconveniente la mancanza di potei sfidare un avversano computerizzato.

K-VOTO 708

#### REBEL CHARGE AT CHICKAMAUGA

Ssi • 256K - disco 5 1/4 • scheda CGA - L59000

Stupenda simulazione bellica della famosa battaglia della guerra di secessione americana,

**K-VOTO 841** 

#### **ROCKET RANGER**

Cinemaware • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L59000

Il gloco è molto simile alla versione originale anche se le sequenze gialiche sono interiori a quelle dell'Amiga. Un po' fastidiosa la tendenza del programma ad impiantarsi.

K-VOTO 769

#### SENTINEL WORLOS

Electronic Arts • disco 5 1/4. • L59000

Un placevole RPG ambientato nel luturo che richiede esplorazione e un certo lavoro investigativo. Un po' lento nel rispondere ai comandi. il gioco è stato realizzato per l'EGA e con la scheda CGA le Immagini possono nsultate un po' confuse.

K-VOTO 880

#### SERVE & VOLLEY

Accolade • 256K • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA, HERC., TANDY • L59000

Interessante "Interpretazione" del Jennis con un'azione un po' lenta, I colpi sono decisi da alcuni menu. Le versione CGA ha colon deluden-

K-VOTO 701

#### **SEVEN CITIES OF GOLO**

Electronic Arts • disco 5 1/4 • L33000

Come ha latto Cristoloro Colombo a scoprire l'America? Con questo spiendido gioco d'esplorazione strategica andate alla scoperta del nuovo mondo.

#### SEX VIXEN IN SPACE

Free Spirit Inc. • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L69000 Avventura a luci rosse e V.M. al 18 anni negli Stati Uniti.

#### SKATE OR OIE

Electronic Art • disco 5 1/4 • L35000

ideale per gli amanti dello skateboard. Ottima la possibilità di giocare in sette.

K-VOTO 655

#### SINBAO

Cinemaware • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L59000 Il Tascino delle Tiabe popolari onentali riportato con lo stile \*cinematografico\* della Cinemaware.

#### SOLO FLIGHT II

Microprose • 256K • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L45000 Uno dei primi simulatori di volo della storia dei videoglochi.

#### SONS OF LIBERTY

S.S.I. - disco 51/4 - scheda CGA - L69000

Classico war games della migliore software house in questo campo.

#### SPEEOBALL

Mirrorsoft - disco 5 1/4 - scheda CGA - L59000

Velocissime ed apoassionanti stide nella disciplina del futuro, una pallamano metallica. Tutto è stato convertito splendidamente. É bello e veloce in lutti I modi grafici.

**K-VOTO 900** 

#### STAR TREK THE REBEL UNIVERSE

Firebird • L45000

Il gioco non è molto entusiasmante e la gratica CGA non è soddistacente. Ne vale la pena solo se siete dei collezionisti della serie televisiva.(La confezione contiene le due versioni grafiche).

K-VOTO 623

#### SUB BATTLE SIMULATOR

Epyx • 256K • disco 5 1/4 • scheda CGA, HERC. 512K/ EGA • L49000

Simulatore di sottomanno a più finestre e con molte missioni da affrontare.

#### SUPER SUNOAY

Nexus • disco 5 1/4 • L25000

Semplice simulazione di tootball americano dedicata al Superbowl degli ultimi anni. Ogni squadra ha le sue formazioni originali e si possono tare interessanti e curiose sfide incrociale tra le migliori squadre NFL degli ultimi anni.

#### **TEST ORIVE**

Electronic Arts • disco 5 1/4 • L33000

Ferrari, Porsche e altre fuori serie solo al centro di questa simulazione di guida per le strade americane. È attenzione alle pattuglie di polizia

#### TETRIS

Mirrorsoft • disco 5 1/4 • scheda CGA • L39000

É in testa a tutte le classifiche dei più giocali negli uffici di tutto il mondo. La versione con scheda CGA è a due colon mentre quelle con EGA ed Hercules sono colorate. Non c'è la pausa ma "Il modo capo ufficio" (un finto loglio elettronico) ferma il gioco dandovi un po' di respiro.

K-VOTO 905

#### THE TRAIN

Electronic Arts • disco 5 1/4 • L35000

Un mix di strategia e azione arcade in questa simulazione di guida di un treno con fanto spara e fuggi.

#### ULTIMA - ULTIMA III - ULTIMA IV -ULTIMA V

Origin System • disco 5 1/4 • scheda CGA • L59000 t'uno La mitica serie, vera coposhipite dei giochi di ruolo si computer, rende molto bene sul PC sia per la grafica che per glocabilità

#### UNINVITED

Mindscape • 512K • disco 5 1/4 • scheda CGA • L69000 Vi svegliale intentiti nella vostra macchina davanti ad una villa. Cosa è successo? Splendita avventura con un sistema di comando ad icone.

#### UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Hainbird • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L49000

Uno straordinario sistema di wargame. Nella versione per PC c'è un sistema di selezione a menu con cursore invece delle finestre. La grafica è sempre Iridimensionale. Sono disponibile anche due dischi con varie BATTAGLIE e L.25000 l'uno.

#### **VERA CRUZ**

Intogrames • disco 5 1/4 • scheda CGA • L39000

Il corpo di una donna viene trovato in una stanza. Tutto la pensare ad un suicidio. Come investigatore della Gerdarmerie trancese analizzale la loto e i dati della scientifica e poi, grazie al computer della polizia francese, late le vostre indagini.

#### WAR IN THE MIDDLE HEARTH

Melbourne House • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA • L59090 Un vero K-Gloco in stile wargames che ricrea le almostere create da Tolkien nel suol libri. La grafica è stupenda.

K-VOTO 914

LUGLIO 1989 K 8 1

#### WAR GAME CONSTUCTION SET

S.S.I. • 256K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, EGA, TANDY • I 69000

Valida utility che consente di creare battaglie e guerre con qualsisi tipo di esercito su qualsiasi (ipo di terreno.

K-VOTO 865

#### WASTELAND

Electronic Arts • disco 5 1/4 • 256K • scheda CGA, EGA, TANDY • 1 59000

Un gioco di ruolo epico e con molli elementi di strategia amblentato in un'America abitata da conigli mulanti.

#### WHO FRAMED ROGER RABBIT

Buena Visla soft.ware • 512 K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA • L69000

Di bello ha solo il htolo. Oeludenje nella versione Amiga Immaginalevi per il PC.

#### WIZBALL

Ocean • disco 5 1/4 • L35000

Uno dei platform game più amali e apparezzati dai videogiocalon.

#### **WORLD CLASS LEADERBOARD**

Us, Gold • 256K • disco 5 1/4 • scheda CGA, EGA, VGA, HERC., TANDY, MGA • L69000

Tra I migliori simulatori di golf in circolazione.

#### ZAK MC KRACKEN

Lucasfilm • 384K • disco 3 1/2 e 5 1/4 • scheda CGA, EGA, VGA, MCGA, HERCULES • L59000

La continuazione per struttura e sistema di gioco di Maniac Mansion. Zak McKracken è un'avventura con protagonista un giornalista che deve salvare il mondo dal rincoglionimento causato da un suono nelle linee Telefoniche. La grafica è stupenda con la consuela eccezione per la versione CGA

#### **ZANY GOLF**

Electronics Arts • disco 3 1/2 e 5 1/4 • L59000

Una versione l'olcloristica del popolare minigoli. Le buche sono 9, il programma non gira in modo CGA ma la resa in EGA e VGA è bunna.

K-VOTO 688

#### I PIU' GIOCATI IN UFFICIO

TETRIS
GRAND PRIX GIRCUIT
FLIGHT SIMULATOR III
MAG DAM BUMPER
MAHJOHNGG

PS La classifica è stata fornita da un ufficio di cui non vi rileviamo il nome. Possiamo solo dirvi che non si tratta di una redazione di una mista



# SCUOLA

OOPO UNA BREVE PAUSA DI RIFLESSIONE, RIPRENDONO LE LEZIONI O'AVVENTURA DI LUCA MASSARON. IL TEMA DI QUESTA PUNTATA E LA STESURA DI UN INTRECCIO.

Preparate carta e matita perchè di sarà da lavorare!

Nella fase seguente la scella di una particolare ambienlazione e Irama farà in modo di indurvi a mettere le vostre idee per iscritto con un certo merodo: il sistema migliore è quello di preparare un canovaccio come fanno per le sceneggialure cinemalografiche, ovvero mettere giù una serie di note - o appunti - in successione, ognuna delle quali riguarda un particolare aspetto o siluazione della Irama che avele ideato.

Ecco qualche esemplilicazione per chlarire le idee. Adollerò la Irama di un libro particolare: l'Hobbit che, come ricorderete, fu l'ispiratore di una lamosissima adventure della Melbourne House. La scella del libro di Tolkien è dovuta al latto che presumo che la maggior parte di voi conosca le sue opere, ma d'allronde era una scella obbligata, non avendo molti altri esempi pertinenti a disposizione.

Innanzitutto, nel nostro ipoletico canovaccio, dovremo scrivere in successione lutte le fasi principali della storia. Suppontamo siano cinque:

- 1) partenza dalla contea:
- 2) arrivo a Rivendell (o Gran Burrone per gli anglofobi);
- 3) ritrovamento dell'anello del potere;
- 4) uccisione del diago dorato Smaug;
- 5) ritorno a casa.

Come potete notare, siamo lungi dall'avere una traccia adatta per il nostro lavoro. Proviamo ora a sistemare queste tasi in ordine come nel diagramma di Ilusso di un tistato. I riquadri indicano le varie successioni di azioni, le linee le varie possibilità di passare ad altri riquadri e le trecce la direzione in cui si sviluppa l'intreccio (da cui il nome di linee di sviluppo).

Risultato: se seguissimo rale schema "alla lettera", la nostra avventura diventerebbe a "schema rigido" ovvero per arrivare alla soluzione il giocalore dovrebbe passare necessariamente per ogruno dei 5 punti in successione. Si otterià quindi un'avventura limitata e frustrante in quanto il giocalore vedrebbe vani i suoi tentativi di soluzione alternativa ai vari problemi. Sarebbe quindi spesso bloccato in certi punti e limitato nell'azione (aggiungete qualche bug e un parser da VIC 20 e guadagnerete il premio FIDO '89). In conclusione ne riuscirebbe un adventure non solo brutto ma anche anacronistico visto che le attuali macchine ci offrono la possibilità di arricchire ben oltre il nostro software.

#### **ALTRE VIE**

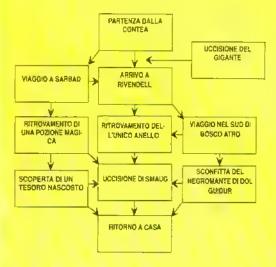
Per rimediare a questo problema si può inserire nel canovaccio altre possibili vie di soluzione, anche se non coerenti con la trama dell'Hobbit. Il risultato sarà uno schema più "dinamico" che offrirà un'unica soluzione finale, ma con diversi modi per raggiungerta.

# D'AVVENTURA 3

Il giocalore avrà così più vie da seguire, vie che si potranno infrecciare, confluire una neill'altra o, semplicemente, divergere ma tutto questo darà l'impressione di una certa "libertà d'azione" che evilerà in questo modo inutili frustazioni, mantenendo sempre alto l'inferesse.

Ma attenzione: non si deve esagerare con il numero di vie alternative, poiché ciò larebbe perdere di vista lo scopo del gioco: ciò che conta è la complessità, l'intrecciarsi e il sovrapporsi di tutte queste vie.

Infine cosa essenziale di tale stesura è l'unitarietà di tutte le fasi: non deve esistere alcun passaggio o elemento comune tra I vari riquadri. Ad esempio: se sia per arrivare a Rivendell che per giungere nell'Eriador (vedi lo schema) è necessario sconfiggere un gigante, questa parte comune dovrà essere resa a sé stante e quindi posta prima di entrambe o in altro loco a vostra disposizione.



#### **AMPLIAMENTI DELLO SCHEMA**

Anche se il canovaccio è stato sviluppato e ampliato, rimangono aperti altri problemi, soprattutto riguardanti il fatto che lale schema è troppo generico; quindi il passo successivo sarà quello di ampliarlo e renderlo così più concreto.

Prendiamo quindi un riquadro dello schema (ad es. partenza dalla contea) e analizziamolo: in questa tase l'Hobbit deve attraversare la contea e glungere a Rivendell o Sarbad. Quali avventure (o per meglio dire, indovinelli) dovrà mai superare?

Elenchiamoli:

- 1) preparativi per la partenza;
- 2) attraversamento della contea;
- 3) vlaggio fino a Brea;
- 4) attraversamento della orande via est.

Ora però se vuole arrivare a Rivendell (nello schema vedi riquadro 2) dovrà compiere le seguenti azioni:

- 1) allraversamento dell'ultimo ponte:
- 2) avventura con i Trolls;
- 3) guado al fiume Bruinen;
- 4) arrivo a Rivendell.

ma se invece volete giungere a Sarbad (riquadro 3):

- deviazione πelle lande del sud;
- attraversamento delle paludi del sud (attenti a non impegolarvi!);
- 3) arrivo a Sarbad attraverso la via del verde cammino.

Ogni fase rappresenta in specifico un indovinello, un particolare problema, una serie di spostamenti per giungere alla lase successiva. Falene uno schema seguendo le regole di prima e avrele un canovaccio molto più preciso (non posso farto per mancanza di spazio).

Successivamente stendete lale lavoro alle lasi seguenti del canovaccio e dopo aver raporesentalo ciascuna lase su un singolo foglio, unite lutto il carteggio ottenuto, facendo attenzione a far colncidere i fogli secondo le linee di sviluppo del canovaccio. Ollerrele un pannello con sopra pronti tutti gli enigmi del gioco.

Più esteso e complesso sarà tale pannello, più esteso e complesso sarà a sua volta il gioco.

L'utilità di questo lavoro può essere sintetizzata in 3 punti:

- visione globale di lutto il gioco e possibilità di meglio organizzare il proprio lavoro in fase di programmazione;
- possibilità di preventivare lo spazio che occuperà l'avvenlura. Calcolate in media 1,5 K per ogni riquadro otte nulo dall'ampliamento del canovaccio: saprele così in anticipo quanta memoria userete potendo poi decidere se programmare il futto in un'unico blocco o dividere l'advenfure in più parti;
- possibilità di sviluppare ulteriormente il vostro lavoro e giungere ad eleborare facilmente la mappa dell'avventura e gli indovinelli.

Saranno questi i temi delle prossime lezioni.

Luca Massaron

# K - ANNUNCI

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato nell'ultima colonna. Per un più veloce smistamento, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sézioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

#### VENDESI

Causa passaggio a sistema superiore VENDO al miglior offerente Amstrad Cpc 464 + Monitor a colori + Corso Basic del Cnr + 450 giochi originali e garantiti + 45 numeri di lamose riviste (Bit, Zzapł, K, Mc). Il tutto ha un valore roato di 4 milioni. Prezzo base I milione. Chiunque è interessato può con-

■ Giuseppe Berberio, via Maselli Cempagna 1ª Irav. 70021 ACQUAVIVA (BA) Iel. 980/ 767422

VENDO console Sega, alimentatore, cavi, joystick, cartucce di Wonderboy, Ninja, Calcio, Spy vs Spy, Black Bell, Baseball, Tutto perfettamente funzionante a L200000.

■ Carlo 039/ 752579 (no II lunedi)

VENDO modem Smartlink I 200 baud a lire 300000 trattabili + soltware + alimentatore + cavo 25 lori sia per Amiga che per lbm. Telefonare ore seraii a

■ Sante Bienchini 02/ 871508

Eccezionale VENDO C64 + Drive I 541 + cartuccia velecizzalrice + registratore + penna ettica + ceprilastiera + joystek Albatros + duplicatore per cassette + 150 giochi su disco + 350 giochi su cassetta + manuall di programmazione e libri, lutto con imballaggi onginali a sole L.600000. Assicuro max serielà.

PS Non si vendono pezzi separati. Telelonare solo se Intoressali a:

■ Federico Pasqueli via Zenzalino Nord, 40050 Vedrana (BO) lei, 051/802479

VENDO Drive SI 3I 4 per Alan ST. Inoltre CERCASI amici possessori di Alan ST per scambio di programmi, idee, Irucchi,

Prelegiei trovare corrispondenti nei pressi di Udino. Scrivere o telefonare a:

■ Tommaso Michiell VIcolo del Paradiso 13

33100 Udine 0432/503361

Nen vendesi, comprasi o affittasi una 'ega. Scrivesi solamente per lar passaresi II lempo. Spesesi comunque 650 per il francobollo, Non salutasi nessuno perché andaresi contro la massa

■ Bijjanji Matteo II Filosolo vie VAI 00 jKK) - Marte (Sisiema Solare).

VENDO MSX UG 8020 + registratore + I joystick + 25 cassette da circa 5 giochi l'una + 1 capsula + Libri MSX a £, 550,000, Per informazioni rivolgersi a

■ Marco Marselli vie Roma, 27 - 54028 VIIleirence (MS) Jel: 0187/493452-493151

VENDO "Diagon's Lair" per Amiga originale a £. 65.000 completo di manuale.

■ Telefonare allo 099/334981

VENDO MSX Philips 64K + circa 70 cassette + 7 cartuece + 2 joyslick il jutto a £. 300.000 Irrattabili, Ollerta sempre vallda. Inolite cerco club MSX In Bologna e provincia: sono disposto a lare scambi senza scopo di lucio, massima serietà Per informazioni telelonare.a

■ Davide Giro 051/331831 oppure 051/331931

VENDO ZX Spectrum 48K + 30 nastri + 1 Joystick + 2 registraten → munito di Iili a £.

■ Leoneiti Alberto via Roma, 46 · 32033 Lamon (BL) Lei; 0437/96564

VENDO C64, registratore, joystick, copnlastiera e splendidi giochi a £, 200,000.

■ Steleno Ren vie del Progresso, 8 -20125 Milano rel: 02/685903

VENDESI Alari 2600VCS nuovo con l'antissime cartuccie di giochi classici come: Pacman, Donkey Kong al prezzo di £, 150,000l (prezzo trattabile)!
Telefonare ore pasti a

felelonare ore pasti a

■ Cunzolo Malleo (el 089/231025.

VENDO Spectrum 48K (13 mesi di vija!) + regish alore + cavi + Joystick + 30 giochi lanlastici a £, 200.000 | accetto anche scambi).

■ Leonelli Alberto via Rome, 45 · Lamon |BL) (el: 0439/96554.

VENDO le seguenti riviste con cassetta lutte In ottime condizioni a £, 5.000 cad.; Special Program (con 10 glochi per C64 e 10 per Spectrum) dal n. 19 al n. 46, Special Playgames (idem) dal n. 17 al n. 27, Load-"N'Run (con 16 programmi per Spectrum) dal n 16 al n. 53.

Stelano Clonchi via P. Emanuelli, 55/41
 00143 ROMA lel: 06/5034325

VENDO per sistema MS-DOS I seguenti games (anche separatamente) : Serve & Volley, Double dragon.

■ Nicole Aceniora vie Newton, 16 · 10036 Settimo Torinese (TO) [el: 011/8008269

VENDO C64 con coprilastiera e tasto resel, CZN, 1541, monitor, MP5 802 grafica, joystick, penna offica, duplicatora e mollissimi giochi recenti e utility su disco e cassetta e In regalo riviste con programmi. Il lutto a £. 1 000 000.

■ Filippo Ouerteraro via Di Piaggetta, 11 - 56100 PISA

VENDO digitilazzetore video per Amiga 'Digi view gold pal v. 3 0' (è possibile digitalizzare un'immagine fino a 768 per 580 pixel e 96 colori in modo HAM e a 32 colori in modo IFF), Ogni immagine può essere modificata punto per punto. Si possono creare effetti di tridimensionalità. Si possono digitalizzare immagini sia da Telecamera che da videoregistratore, il digitalizzatore è provvisto di software e di lillin colore. Il prezzo è di £. 170.000, Spedizione in tutta Italia. Inollre VENDO ZX Spectrum 48K plus, copritastiera, slampante serkostra, interfaccia pystok programmabile, il lutto a sofe £. 350.000. Spedizione in tutta Italia.

■ Marco Sannipoli via Tacillo, 2 · 04023 Formia (LT) Iel: 0771/267772

#### CONTATTI

SCAMBIO programmi nuovi e originali pei Atari Si

■ Massimo Boschin vie Barile, 29 31044 Montebelluna (TV) tel. 0423/ 609576

CERCO contalli per compuler Amiga.

■ Francesco Granatlero vie L. da Vinci, 1
20040 Coinago (MI)

CERCO possessori di Amiga per contatti e scambi d'ogni genere.

■ Gianni Cottogni vie Strambino, 23 -10010 Carrone (TO) lei 0125/712311

Voriei CORRISPONDERE con amici e amiche di tutte le età per lo scambio di infor-

mazioni su quel fantastico computei chiamalo Amiga. Posseggo il modello 500 con I meda, due drive e una slampante 24 aghi Vorrei anche che lutti gli evventurieri che ne avessero la voglia mi contattessero per scambio di aiuti e informazioni sugli adventures (prediligo gli Infocom e i Magnetic Scrolls). Cerco inolire dei giocatori e anche Dungeon Masler per lormare un gruppo di giocalori di Dungeen & Dragons logicamente in zona Ban, Preferisco che mi centattiale per telelono, visto che le peste sono così lente. Comunque se propno volete usatele. Telefonare verso le 15

■ Alessandro Cingolani via Gabriell 25 70125 Bert (el 080/ 227128

CERCO amici possesson di console "Sega Master System" per scambi di ogni genere e per formare un piccolo club.

■ Andrea Albanesi - via Verese, 70 -20012 Cugglono (MI) tel: 02/97240310

CERCO possessori di Amiga per contatti. Annuncio sempre valido. Rispondo a tutti.

■ Alessio Carlini via T. Lorenzoni, 44 - 50015 Grassine (FI) Iel: 055/642087,

Gruppo di programmatori CERCA collabora-Ion. Requisiti: conoscenza della programmazione in Linguaggio Macchina su C64 e/o Amiga, Per informazioni Jelefonare allo ■ 051/751672.

CERCO possessori di Amlga per contatti.

■ Bedli Alissandro allo 0586/790301

CERCO possessori Amiga. Per contatti scrivere o leletonare a

■ Cornia Alessandro via Inzani, 1 - 29100 PIACENZA tel: 0523/65756

CERCASI amici in Milano per lunghe serate da trascoriere insieme glocando a "Axis & Allies" e simili oppure con wargames-simulazioni RPG, per C64 di ogni tipo, Siamo già un gruppetto. Amuolalevi.

■ Massimiliano (el: 02/461384 (dopo le ore

CERCO possesson PC MS-DOS in zona Venezia per scambio di software-gioco ed eventuale creazione di un circolo. Telefonare o scrivere a:

■ Livio Rossani via Negroponte, 1t - 30126 Lido di Venezia (VE) (el: 041/5261079.

### SPEOIRE GLI ANNUNCI **AL SEGUENTE** INDIRIZZO:

K - ANNUNCI C/O KAPPA VIA AOSTA, 2 20155 MILANO

#### | "PREFERITI" DAI LETTORI DI K

- POPULOUS 2 WAR IN THE MIDDLE **EARTH**
- 34 THE KRISTAL
- TEST DRIVE (
- 56 ZAK McKRACKEN **DUNGEON MASTER**
- ROBOCOP
- 8 **GRAND MONSTER** SLAM
- 9 **RUN THE GAUNTLET**
- 10 **PACMANIA**
- 11 12 BATTLETECH
- KICK OFF
- 13 SUPER HANG-ON
- JOAN OF ARC
- 14 15 **ROCKET RANGER**
- 16 **SPEEDBALL**
- 17 **ITALY '90 SOCCER**
- 18 LORDS OF THE RISING SUN
- F-16 FALCON 19
- 20 PURPLE SATURN DAY

## **QUESTO MESE** K GIOCA A:

- KICK OFF **POPULOUS**
- TEST DRIVE II
- MILLENIUM 2.2
- **ARCHIPELAGOS**
- ZAK McKRACKEN
- 1234567R LORD OF THE RISING SUN **ROCKSTAR HATE MY**
- **HAMSTER**
- **GRAND MONSTER SLAM** 10 BATTLETECH
- NEUROMANCER
- 11 12 **VOJAGER**
- 13 **TETRIS**
- 14
- **CRYSTAL QUEST**
- 15 SPEEDBALL
- 16 **BALANCE OF POWER 1990**
- 17 WAR IN THE MIDDLE
  - EARTH
- 18 NEBULUS
- 19 20 SHOGUN
  - TV SPORT FOOTBALL

# K-PUZZLE Nº2

K-Estale, tempo di lettura. Ho in mano una coole dell'ullimo bestseller che mi propongo di leggere durente le vacanze in un certo numero di giorni. Inoltre, mi sono imposto un numero di regulsiti speciali in rapporto al numero di pagine da leggere in ciascuno dei giorni previsti.

- Liequisiti sono i seguenti:
- 1. In ciascun giorno non Intendo leggere più di 300 pagine.
- In ciascun glorno dopo il primo. Intendo leggere tante pagine quante sono il prodotto delle clire della pagina a cui sono arrivato il giorno precedente.
- 3. Nell'ultimo glorno di lettura voglio arrivare ESATTAMENTE all'ultima pagina del Ilbio.

Ad esempio, se il libro ha 62 pagine potrei decidere di leggere 24 pagine il primo giorno. Questo vuol dire che dovrei leggere 2 x 4 pagine, cioè 8, il secondo giorno, arrivando gulndi a pagina 32 - cioè 24 più 8. Il terzo giorno dovrei leggere sollanio 6 pagine (cioè 3 x 2), arrivendo lino a pagina 38, per poltinire il libro il quarto glorno leggendo 24 pagine (3 x 8 ) errivando così a pagina 62.

Sapete dire qual'è Il libro plù lungo (in numero di pagine) che posso leggere usando queste regole e quanti giorni mi ci vorranno?

Invece di cercere di risolvere questo indovinello con carle e penna, perché non studiate un listalo che vi consenia di risolverio con l'atuto del vostro computer?

Visto che abbiemo ricevuto delle soluzioni (o tentetivi di), de questo "puzzle" in pol la soluzione verré pubblicate fra due numeri, dendo così il tempo al leilort di studiare un eventuele tistelo e di invierto prime che in redezione si sia già chiuso II numero successivo.

# COME ACQUISTARE IL SISTEMA CHE FA DAVVERO PER VOI...

Con tanti computer tra i quali scegliere, qual'è quello più adatto alle vostre esigenze? Non è una decisione facile da prendere ma forse possiamo darvi una mano.

"Sissignore", questa é una maechina a 16 bit, totalmente compatibile con il PC IBM, e viene fomita con una scheda grafica a colori". Forse sarà anche lutto vero, ma quello che il venditore non dice, è che non la per voi. La scelta del computer giusto comporta ben altro che ascollare i discorsì di un commesso.

Per fortuna, sembra che la gente si divida in due calegorie ben distinte: quelli che sono essenzialmente interessati ad applicazioni professionali e quelli a cui, invece, non interessano. Detto francamente, Il secondo gruppo è più interessante, per cui ci occuperemo innanzitutto del primo.

#### IL GRANGE FRATELLO BLU

IBM, e niente ettro. Beh, che vi aspettavate? Non si può stuggire alla reattà. Se avete bisogno di lare quadrare it vostro bitancio in un ambiente di lavoro serio - e mageri dipendere, voi e altri, dal computar - o lavorate per una ditta che vuole risultati e dove per guadagnarvi una promozione dovete magari favorare anche a casa vostra, allora non c'è scetta. Il tetro e monotono ambiente operativo dell'IBM si è imposto come standard, e solo un incosciente (o un venditore con la laccia veramente tosta) avrà il coraggio di sostenere che possa andar bene anche una macchina che non sia totalmente IBM compatibile. Ma, per fortuna, non è necessario che sia realmente un IBM. Ci sono centinala di modelli IBM compatibili sul mercato, dall'Amstrad allo Zentin, il prezizi, per una macchina che è essenzialmente sempre la stessa, variano alla stessa maniera dei tassi di interesse.

Il gualo, con le macchine di tipo IBM, è che la gamma di produttori e di macchine disponibili è eccessivamente vasta. Il più vecchio si siema-tipo monta un processore intel 8068, che, veramente, non è nermeno a 16-bit.

Con tutta probabilità, il compatibüe meno caro ma che offre prestazioni sufficienti, va cercalo tra quelli basati suffintet 8086, come i PC Amstrad. Tuttavia, ora si può trovare l'80286, il chip di medio tivello, anche su elaboratori che si vendono a circa tre milioni e la maggiore potenza glustifica la spesa in piò.

Per darvi un'indicazione di massima, possiamo dire che i processori di ciascuna generazione successiva all'8086 offrono ciascuno prestazione approssimativamente cinque volle superiori al loro predecessore. Ciò varia da un sistema all'altro, perché alcuni harino una frequenza di clock maggiore ed altri anche plu memoria. Vi serve una velocità maggiore? Se ve lo potete permettere, altora OK. Ma l'unica maniera di lare una previsione è di rillettere su come userete il vostro computer. Se l'uso che dovrete

tarne è essenzialmente legato alla tastiera, allora la velocità è soto un di più. Ma se il lavoro sarà essenzialmente legato al processore, come per la gratica, i database o la contabilità, quanto più veloce sarà la macchina, tanto più a lungo la userete.

Tra l'altro, se prevedete di usare programmi recenti, o desiderate una grande versatilità, allora dovrete mettere in bilancio anche un disco rigido. E, se per adesso non ve lo potete permettere, accertatevi, per lo meno, che la macchina che acquisterete disponga di porte di espansione realmente IBM compatibili - questo esclude, ad esemple. I portali il Amstrad e l'Olivetti PC1.

#### GIOCATORE SERIO?

Anche l'ulente da casa che è stato convinto a compiare un cione IBM ha la possibilità di poterto usare per divertimento – musica, giochi e

così via. Ma, a meno di spendere oltre due milioni per il sislema, si rischia una grossa delusione ad utilizzare un PC come macchina-gioco. specie quelli che offiono solo Il modo CGA, con qualtro ridicall colori ed un suono orrendo. Solo I PC dolali di scheda EGA permettono decenie, ed anche se l'offerla di software serio è molto vasta, i giochi sono relativamente pochi (ma sianno aumentando). monitor meno cari, in modo CGA. vanno bene per le applicazioni da lavoro ma se siele costretti, per ragioni eco-

nomiche, a scegliere questo tipo di computer, potrete sempre espandere la macchina in un secondo tempo con una scheda ed un monitor EGA, sempre che, to ripetiamo, il computer che avrete scello abbia le porte di espansione adatte. Il suono, invece, non può essere migliorato

e rimarrà quindi pessimo.

#### IL SEME DELLA MELA

C'è anche un altro sistema che è stato definito "il massimo dei computei da lavoio", che è confemporaneamente facile da usare e motto potente. Ma è anche vero che il Machintosh SE è Iremendamente caro. Un altro svantaggio è che la scelta di software professionale e

86 K LUGLIO 1989



nciestivo a disposizione non è così vasta e, peugio ancora, non è compatibile cou gli fBM, anzi, non è nemmeno possibile leggere I dischetti in lormato MS-DOS se nou spendeudo un sacco di soldi in più. E' vero che II Mac è lacile da usare, mentre il sistema DOS che gira su PC, necessita uno slorzo superiore apprendimento Cià nonostante, scegliendo una via diversa da quella Apole, si realizza un maggiore risparmio e una maggiore scelta e si

erma di dimpo in un universo informatico più vasto.

#### LE MACCHINE GIOCO

Anche se i computer come l'Amiga e l'ST non permettono di lai girare direttamente il software IBM, sono comunque in giado di svolgere numerosi compiti sen. Per quanto riguarda i giochi, offrono il migliore rapporto prezzo/prestazioni in Termini di visualizzazione e velocità. Sia l'Amiga 500 che l'Atan ST usano il processore Molorota 68000, e con grande efficacia. Chi realmente pensa ad una macchina-gloco, sceglierà probabitmente l'Amiga, che è superiore all'Atan uella grafica a nel singirio.

L'Atan, in compenso, offre un miglior compromesso tra utilizzo professionale e norealivo ed ha una maggiore facilità d'uso. Non è certo una "macchina arcade" e, con un piccole soviaporezzo, ci si può munire dell'eccellente monitor monocromatico che è ottimo per l'elaborazione dei lesti (mentre polete usare il televisore a colon per i giochi). L'Atan, inoltre, ha altri due vantaggi, Ha le porte MIDI di seule a tutto vantaggio degli amanti della musica e, dal 1040 in su, può leggere e scrivere dischetti da 3,5° in formato IBM, permettendo così l'accesso ad apolicazioni DOS.

L'ST uon sarà veloce quanto un Mac ma è una macchina quasi altrettanto facile da usare.

#### LAVORATORE FRIVOLO?

El possibile acquistare (per un occhio della testa) uno dei miglioù elaboratori di testi per PC, Word Perfect, e l'ambiente Amiga, gestito dal mouse, lo rende molto più piacevole da usare che non su l'IBM. Anche per questa macchina è disponibile una discreta gamma di applicazioni sene, abbastanza da consentirvi una scelta.

Il problema maggiore, usando l'Amiga nel doppio ruolo, potrebbe essere economico. Se avete bisogno di usarlo per applicazioni professionali, doviete procurary il monitor a colori ad alla risoluzione della Commodore. Usare l'Amiga per giocarci, è realmente un piacere ma l'accesso al disco è tembilimente tento e questo, tacendo un paragone con l'ST, è un punto dotente per quanto nguarda le applicazioni professionali. Quindi, in quest'ultimo caso è giustificato l'acquisto di un disco rigido, che è molto piu veloce.

Sia l'Amiga che l'Alati hanno un discreto catalogo di programmi per applicazioni professionali, ma l'offerta sembra essere concentrala soprattutto nel campo degli elaboratori di testi e diminuisce passando al database, mentre è ancora minore parlando di logli elettronici e di programmi per contabilità che, per entrambe le macchine, è il settore più debole. Troverete un sacco di programmi per entrambi le macchine, ma pochi realmente eccellenti per uso professionale, come Profest o Superbase.

#### L'ARCHETIPO

Gli editori di giochi sembrano concentrarsi, nell'ordine, su ST, Amiga e PC, trascurando l'Archimedes della Acom - un vero peccato, perché la recnologia RISC ne fa qualcosa di veramente speciale.

L'Archimedes ha una capacità gialica pari a quella dell'Amiga, ma con molli più coloni e più velocità. Le capacità gratiche dell'Archimedes sono tra le migliori tra tutti i computer in circolazione

ma, purtroppo, non essendo una macchina tra le più diffuse, la scelta, sia nei giochi che nel software serio, è mofto limitata. Peccato, perché è davvero stimolante. Se vi piace programmare e non vi preoccupa avere poco software, è una macchina da tenere presente.

#### L'EMULAZIONE IRM

L'Amiga, l'Atari e l'Archimedes permettono l'emulazione IBM, Quella dell'ST è la MENO cara, realizzata essenzialmente via software ma è troppo lenta. La Commodore ha il Bridgeboard, essenzialmente un clone da montare all'interno del A2000, un modo piuttosto caro per disporre di un 8068 a 4,77 Mhz. Anche potendoselo permettere è lorse più conveniente comprare due macchine, un A500 e un compatibile IBM. L'Archimedes, a sua volta, permette una emulazione software sorprendentemente veloce. Non abbastanza per un uso costante ma eccellente se utilizzata occasionalmente.

#### COMPRATE QUELLO CHE VI SERVE

La soluzione al dilemma è di esaminare per primo il software. Se pensale essenzialmente ai giochi, scegliele quelli che vi piacciono di più e quindi il computer su cui girano al megfio; probabilmente non sarà un PC con scheda CGA. Se avete bisogno sia di apolicazioni professionali che di giochi, la cosa migliore è vedere cosa d'è di disponibile per ciascuna macchina e se questo soddisfa le vostre esigenze. E questa in fondo l'unica cosa che conta.

Non limitatevi a chiedere al commesso ciò che la macchina può lare. Se vi dice che può lare girare programmi che accettano i dali da applicazioni DOS, costringetelo ad una dimostrazione, meglio se con i vostri dati. Non basta entrare in un uegozio con l'idea di comprare un computer, bisogna anche sapere cosa si vuole che faccia esattamente, preparando un elenco scritto delle domande da lare, per non lasciarsi distrarre, il commesso vi odierà ma almeuo, compretete il computer che vi serve. Non importa quanto buono è l'hardware, senza i programmi giusti, resta soltanto un trivolucio con dei componenti...



# CRUCIKAPPA

di Antonio Visca

#### ORIZZONTALE

- 1. Software house di Zoids.
- 7. Software house di Ranarama. 10. Casa editrice di libri musicali.
- 11. Rome.
- 12, Protagonista di Pac-Land.
- 16. Coin-op house di Shadow
- 17. Instrumental Landing System.
- 19. Magglore distributore Soft Mall in Italia.
- 22. Sparatutto in stile Thrust.
- 23, Il nome del puglie Leonard.
- 24. Scheda grafica per PC.
- 25. Stato Maggiore Generale Esecutivo.
- 27. Future dell'Electronic Arts.
- 29. Memoria di sola lettura.
- 30. L'abbreviazione Inglese dell'Intelligenza Artificiele.
- 31. Etichetta Mastertronic che sta per essere soppressa.
- 33. Due volte K.
- 35. Sud-Est.
- 36. Dragon Ninja.
- 37. Tacticel Air Navigation.
- 41, Vecchlo game della Quicksilva.
- 44. Sul T199 sl chiama sul C64 Return
- 46. Software house di Inlo the Eagle's Nest.
- 48. Società per Azioni.
- 50. Massa Carrera.
- 51. Una nota musicele.
- 53. La squadra del record campione d'Italia.
- 57. Casa produttrice del PC Engine.
- 58. Phantom \_\_\_\_\_ recente sheet
- 'em up. 59. Tricks, Tactics, Poke, Modo Gabola, ecc.

#### VERTICALI

- 1. Mitico gioco dell'Electronic Arts.
- La CPU dell'Archimedes.
- Sigla automobilistica della Cina.
- Coln-op house giapponese.
- Cil estremi di Elevator Action.
- Coin-op house di Street Fighter.
- 7. Mediocre gioco di lotta della US Gold.
- Il fondatore della Konix.
- Quelli si Shoot em up Construction Set.
- 13. Il 16-bit della Commodore.
- Master, software honse di Bmx Simuletor,
- 15. Iniziali del Capo Redattore di K.
- 17. Coin-op honse di Image Fight.
- 18. II Multi è l'ultima creazione
- Konix.
- 20. Si ripete nel nome della software house di The Mnnsters.
- Scenetta comica,
- 25. Virus piuttoste diffuso.
- 26. Nord-Ovest.
- 28. Spitting \_\_
- 32. Un flume russo.
- 33. La Klassifica si chlama anche,...
- 34 Disciplina sportiva ispiratrice di numerosi plechladuro.
- 38 Quello che abbala ... non morde!
- Capp, personagglo furnettistico e di un gioco Mirrersoft.

40. Nome vietnamite.

20

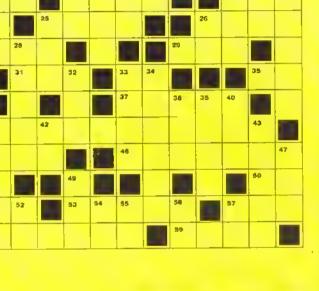
45

24

27

30

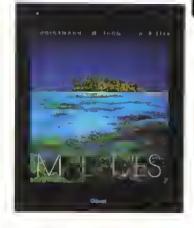
- 41. Antagonista della Commodore.
- 42. 'Il' romanesco.
- 43. Il Mercurio greco.
- 45. Simbolo chimico del Nettunio.
- Funzione BASIC che riporta il numero di codice ASCII di no carattere specifi-
- 49. La plù piccola unità d'informazione.
- 52, La casa discografica di Brian Eno e Robert Fripp
- 54. Nord-Est
- 55, Terni
- 56. Arte senza vocali.

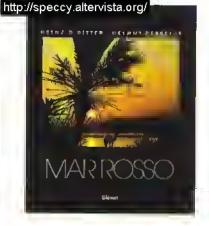


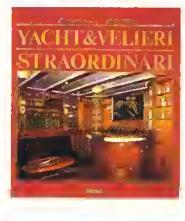
### SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE

	_				_	_	_	_		-	_			
ı	М	Ė	G	A	D	R	o	Y	É		M	C		B
I	Ð	E		H	14	Α	1			I	A			Ш
I	H	٠	S	C		Ш	Ė	G	A		O	N	K	Y
J	Ш		٠			В	Α	A	Ė		N	E	D	
	G		A	H		П		W	H			М		11
ı	A		Ŕ	I	E			M	٠	П	J	Α		Y
ı	и	S		N	11				N			W	Y	N
ı	13	И		G	н	E	П	E		N		Α		A
ı	Ė	E			Ш	S		E				H	E	Œ
ı	A	Ē	É					T		S	U	E		T
ı						1,1	A		N		н			C
1		H	И		A	Н		M	A	T			A	П
1	R	U	ı			T	H	E	E			E	И	U
١		M	S	X		Y		A	E	T	E	H		П
1				Ш	É	E	A	N		Н	A	T	Į1	

**88** K EUGLIO 1989

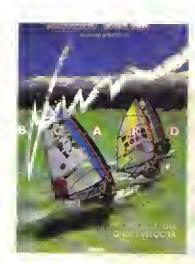












# I libri del mare... i libri di sogno!

H. Vogtmann - M. Thonig - H. Ritter, MALDIVES.

H. O. Ritter, H. Debelius, MAR ROSSO

Splendide foto di splendide isole. Colori incredibili del clelo, dell'acqua, del mondo subacqueo, della vegetazione... Un altro pianeta molto più piacevole del nostro.

Gerard Soury, CON LA TESTA PIENA DI PESCI.

Favolose immersioni nel Mar Rosso e nell'Oceano Indiano, in mezzo a un pullulare di vita coloratissima. Tante fantastiche foto a colori, un testo divertentissimo.

Jean-Georges Harmetin - Jean Vacelet - Christian Petron, MEDITERRANEO VIVO.

Tutta la vita subacquea del nostro mare in una straordinaria varietà di specie, vista in modo sistematico. Grandi foto a colori e precise informazioni. Il libro che tutti gli amanti del Mediterraneo attendevano.

Jill Bobrow - Dana Jinkins, YACHT & VELIERI STRAORDINARI,

Gli incredibiti arredamenti lussuosissimi nell'interno delle più belle e più ricche "barche" del mondo.

Pierre Bigorgne - Raphaël Salles Bernard Biancotto, FUNBOARD / SLALOM, ONDE E VELOCITÀ.

Il campione Salles, assieme al giomalista Bigorgne e al fotografo Biancotto, (entrambi della rivista "Wind") hanno messo insieme le loro esperienze nella realizzazione del libro per chi vuole sapere tutto e subito su questo nuovo sport stimolante.

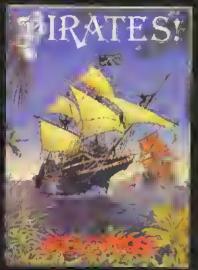


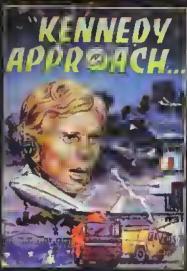
Via Ariberto, 24 - 20123 Milano - Tel. 83.61.335/83.22.860

http://speccy.altervista.org/

# L'AZIONE E' SIMULATA MA IL DIVERTIMENTO E' REALE









# ##CEOPROSE

SIMULATION, . SOFTWARE

LEADER

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/